Dreamzone

Toute l'actualité de la Dreamcast et des autres consoles 128 bits

Dreamzone

Next generation

N°27 - Septembre 2001

DOSSIER RPG

Neuf jeux passés au crible, dont Final Fantasy X & Growlanser 2

Focus Baston

Virtua Fighter 4 vs Tekken 4

Tekken 3 Bleemcast

On ne l'attendait pas, faudra faire avec...

Game Boy Advance

Découvrez les premières photos de Doom et Tekken

Spaceworld 2001

Présentation des derniers jeux GameCube

90 Minutes

Smilebit lève le voile sur le meilleur jeu de football de tous les temps

L 9578 - 27 - 35,00 F

Groupe fjm Publications

Soldier of Fortune

la boucherie à prix modique

SOMMAIRE

À bas la rentrée ! Le mois de juillet est passé trop rapidement pour l'ensemble de la rédaction. Nous aurions dû rester étudiants et nous offrir trois mois de vacances comme tout le monde ! Le niveau de bronzage est pitoyable pour la plupart. Titia est blanche (avant elle était violette, bel effort), Alex est... je cherche encore, je suis enfin jaune foncé et Tuco s'est offert un coup de soleil sur le crâne ! Je ne sais guère ce que vous avez fait pendant ces quelques jours, mais nous nous sommes éclatés un maximum en nous préparant mentalement aux cinq mois qui nous séparent de Noël (nos prochaines vacances). Les tests Dreamcast ne pleuvent pas et nous sommes toujours en attente de Shenmue 2, qui devrait débarquer d'ici un court mois. Économisez, car d'autres bombes approchent à grands pas (Mark of the Wolves, Capcom vs SNK 2, etc...). Vous nous avez envoyé pas mal de courrier et j'en suis ravi. Certains nous félicitent pour cette nouvelle formule, d'autres proposent de mélanger Dreamcast et autres consoles. C'est vous qui décidez, alors envoyez-nous diverses propositions et nous tenterons de les appliquer. Cependant, j'ai lu une critique trouvant que nous faisions trop de tests PlayStation 2. Cette personne n'a pas tort, mais nous testons tous les titres Dreamcast et Play 2 qui sortent. La Xbox et la GameCube n'étant pas encore disponibles, nous ne sommes pas en mesure de tester les futurs Dead or Alive 3 et autres Zelda, A Link to the Chiottes. Bref, ne nous demandez pas l'impossible non plus, nous faisons avec ce qu'on a ! D'ailleurs, le meilleur jeu ce mois-ci est sur PlayStation 2 - vous deviez vous en douter ! Ce n'est pas tous les jours que nous recevons un nouveau chapitre des Final Fantasy, et je suis heureux de m'en être occupé. Vous retrouverez un Dossier RPG, un Focus Baston, pas mal de tests mais de produits qui ne sont pas forcément de qualité, et les rubriques habituelles. Bonne lecture, et au mois prochain !

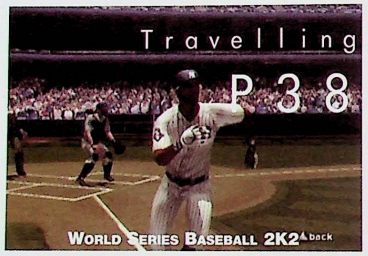
Kyo

PS : Je vous avais oubliés la dernière fois, je vous l'ai promis, alors bonjour à Kelan, Darcouille Mystou, Peavou, Jarot (pardon, Jarod), ID (Intelligence Dégressive ?), Seifer, Mika et bien d'autres. Maintenant, foutez-moi la paix et cessez de me harceler, offrez-moi une pizza et une GameCube !

Previews P10

ET ENCORE...
Death Crimson, Rez, Propeller Arena, NFL 2K2, Super Robot Taisen Alpha, NCAA College Football 2K2, Sega Bass Fishing 2, Zero Gunner 2, Tennis 2K2, Ooga Booga, Atari Anniversary Edition

Travelling P38



Work in progress p34

News JAP p28

Imports P40

ET ENCORE...
Soldier of Fortune, Heavy Metal Geomatrix, Alien Front Online, Stunt GP, Floigan Bros, Last Blade 2

Tests P54

Focus baston p. 82

ET ENCORE...
Virtua Fighter 4, Tekken 4, Dead or Alive 3, Mark of the Wolves, Capcom vs SNK 2

Previews multi-consoles p. 57

ET ENCORE...
Stuntman, Le Monde des Bleus 2002, Transworld Snowboarding, Shrek, Kameo, Star Wars Obi Wan, Star Wars Starfighter Special Edition, Batman Vengeance, SSX Tricky, Dave Mirra, Azurik, Klonoa 2

Dossier RPG p. 88

ET ENCORE...
Breath of Fire Advance, Tactics Ogre, Golden Sun, Growlanser 2, Shadow Hearts, Evergrace 2, Final Fantasy X, Dark Cloud, Ephemeral Fantasia

Courrier	P	04
GameBoy Advance	P	78
Tips	P	120
Internet	P	122
Animaction	P	124
DVD	P	126
Jeux Prévus	P	128
En direct de la Rédac	P	129
Prochain Numéro	P	130

Tests Play 2/GBA p. 108

ET ENCORE...
CART Fury, Extreme G3, Red Faction, NBA Street, Onimusha, Summoner, Phase Paradox, Gauntlet, Freak Out

Publié par FJM Communication et Publications
3, ter rue d'Arsonval 75015 Paris
Téléphone : 01 40 64 06 60
Fax : 01 40 64 06 59
www.FJMPUB@aol.com

Principaux actionnaires : JEAN-MARC CHEMLA & FRANCK CHEMLA
Directeur général : FRANCK CHEMLA
Directeur administratif, financier et de la publication : JEAN-MARC CHEMLA
Responsable du personnel et comptabilité : LAURENCE HELAL

Directeur du développement international : OLIVIER DORCHE
Directeur commercial : LAURENT AMAR TEL : 01.43.22.00.35
Assistant commercial : NICOLAS COUPEZ

Direction artistique : FRANCK CHEMLA ET STÉPHANE MACHELART

Abonnement et anciens numéros : Tel : 01 43 22 00 35

Correctrice : CÉLINE MARGALA

RÉDACTION :
Rédacteur en chef : CEDRIC DEVOYON
Rédacteurs/pigistes : ALEXANDRE FAURE, CEDRIC MELON, LAETITIA SOOOYER, BENJAMIN LEHMAN

Responsable du service PAO : STÉPHANE MACHELART

Conception Graphique : FRANCK CHEMLA
Maquettes : PASCAL DUCREY, ROMAIN TILLET, GUILLAUME DUBOIS
Illustrations : WILLIAM RAVIN

Responsable du service Multimédia et Internet : OLIVIER DORCHE

Fabrication : MAGNUM (EMERAINVILLE 77)
Photogravure : SNIL (60700 FLEURINES)
Impression : SNIL (60700 FLEURINES)
Distribution : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE

Issn : 1298-3925
Commission paritaire : 0302K78439
Dépôt légal : À PARUTION

© FJM Communication et Publications. Tous droits de reproduction réservés pour tous les pays et sur tout support papier et on-line. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit sans autorisation écrite de FJM Communication et Publications.

Groupe fjm Communication & Publications

LES EDITIONS FJM COMMUNICATION ET PUBLICATIONS
FANTASTIQUE ZONE - HARDCOREGAMER5 - LE MEILLEUR DES LOGICIELS - BIBLE DES TIPS - L'ANNUAIRE DES MEILLEURS SITES INTERNET - DVD HOME - REALITY SHOW - PCGAG.NET - GAMEPLAY RPG - NET SHOWBIZZ - NET EXTREME - DREAMZONE - MONSTER MAG - OTAKU - SOS PLAY - PLAY 2 - L'ESSENTIEL DES ACHATS POUR DVD - GAMES KID - NET FOLIES - ACTU ET SOLUCES 64 - KABUKI - CUBEZONE

COURRIER

Salut les Zoneurs

Dreamzoneurs et Dreamzoneuses, bonjour. Finies les vacances, le sable chaud sous les pieds, l'apéro sous le patio avec la mer à l'horizon. Un verre de Coca glacé à la main, le vent qui vient rafraîchir votre visage échauffé par le soleil de la Corse, un peu de Copas et de Lonzos, rien de tel pour vous requinquer un homme. Il y aussi les amis, les fous rires, le bain d'après minuit, la piscine du voisin, l'écho près d'un lac, ou les discussions du matin à moitié endormis, mais tellement délicieuses. En bref, la transition avec la grisaille parisienne est un peu difficile. Votre courrier est lui aussi axé sur les vacances, bien qu'il y en ait encore qui doutent de la nouvelle formule. Heureusement il y a Nico avec ses deux petites, et Vince et ses dessins sympa. Kyo a insisté pour qu'il y ait six pages de courrier dans ce numéro. À vous de nous dire si vous en voulez plus ou moins. Plus délire ou plus sérieuses, on attend vos lettres et vos avis. En tout cas, la rentrée est moins difficile, et en dépit de la mer et du sable chaud qui nous manquent encore beaucoup, on est quand même heureux de vous retrouver.

El Tuco

Coup de gueule !

Salut, je suis consterné par l'attitude et le ton que prend le pseudo joueur (et encore, ce serait un compliment pour lui) du numéro 24 qui ose critiquer votre travail, qui pleure pour une misérable étourderie sur la centaine de pages contenues dans Dreamzone et porte plainte parce qu'il trouve merdiques vos dossiers. Mais avant tout, il faut savoir qu'on ne peut pas plaire à tout le monde. Cette personne râle parce que vous n'avez pas aimé SegaSwirl alors que selon lui, il faut tout aimer à tout prix car c'est gratuit et que mine de rien, faut quand même le programmer. Dans le cas précédemment cité pour vos dossiers, il n'aime pas, pourtant il faut quand même le réaliser, donc ce qu'il dit est totalement infondé. Ce type de personnes ne serait même pas capable de finir Aladdin sur SNES (j'ai pas réussi à trouver un jeu plus court et plus facile, mais bon...). Maintenant, ce blaireau s'est permis de critiquer Zelda sur GameCube et je ne l'oublierai pas comme ça. Purée, je m'énerve seul à cause de ce perdu, n'empêche que s'il habitait dans la région niçoise et que je sois amené à le croiser, on aurait une petite explication, pacifique mais tendue. L'unique conseil que je peux lui donner, c'est de se prendre une Play avec Tomb Raider et Kurushi (s'il les a pas déjà). Plus tard, il comprendra ce qu'est vraiment un jeu (je parle de vraix jeux comme Zelda ou Phantasy Star Online (bien sûr, il y en a d'autres)). J'en profite pour dire sur ce sujet (pas les blaireaux, les jeux) que si ça vous intéresse, contactez-moi par le biais de Dreamzone.

Nicolas Buffet

J'ai fait un rêve...

Salut à toute l'équipe de oufs de Dreamzone, et merci de m'avoir publié dans le numéro 25. J'ai suivi tes conseils El Tuco, mon "Quy" (je ne sais pas comment ça s'écrit) est calme. Je pense que tout le monde va bien (physiquement, psychiquement, si c'est pas les deux à la fois). C'est les vacances, enfin, et je les attendais avec impatience. J'espère que toute la rédac en profite bien (ouais bon, je sais que c'est idiot de dire ça, c'est une expression de lycéen), et que vous avez acheté la GBA (Game Boy Advance). Comme la dernière fois, je ne ferai pas de compliments à part sur les caricatures et les mises en scène (celles-ci sont marrantes), mais bon. C'est Kyo qui se prend tout.
Euh, tu es sûr d'avoir regardé la même rubrique que nous tous, parce que sans que tu sollicites de façon trop importante ton intellect, tu auras remarqué que c'était "kif-kif Bourricot" pour tout le monde. Bien sûr, on remarque plus le Kyo, mais c'est pas de notre faute si sa vie est un épisode constant de "la Quatrième Dimension". On ne l'arrête pas comme ça.

Sinon, le passage à la nouvelle formule semble s'être bien passé, mais il y aurait des petits changements à effectuer :
- Mélanger les news et les tests des jeux Sega avec les autres.
Ne t'inquiète pas, ça finira par arriver. Mais en attendant que l'actualité Sega se fasse de plus en plus rare, nous n'oublions pas que la Dream est notre support privilégié, et que pour le moment elle mérite une place à part dans Dreamzone.

- Mettre le nom du support sur lequel le jeu sort, en haut ou dans l'encadré, bien gros, avec une police lisible.
C'est une requête pertinente, mais n'étant pas maquettiste, il va falloir être patient, d'autant plus que pour le moment tu es le seul à te plaindre de la lisibilité du support dans le magazine.

À part ça, j'ai des petits coups de gueule à pousser.
J'en ai marre des gars qui me disent que "Sega c'est des nuls", ou alors qu'ils veulent boycotter la concurrence. Faites marcher vos neurones, c'est en achetant des jeux Made in Sega sur d'autres supports que vous les aiderez. Sega peut être numéro un des éditeurs, il en a les moyens, surtout sur la GameCube avec des équipes comme la Sonic Team. Au niveau des softs de sport, Sega pourrait détrôner l'intouchable E.A. Et surprendre Squaresoft avec ses RPGs.
Ceci dit en passant, ça c'est un challenge pas trop difficile. Il suffit d'être original, inventif et de moins se prendre la tête.

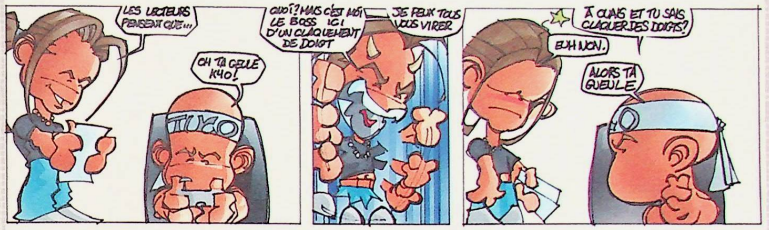
À mon avis, plus personne ne se moquera de Sega dans quelques années, quand ils auront de nouveau les caisses bien remplies (il y a du boulot, mais ils y arriveront).

Dans un monde qui n'existe pas, où le bon sens et le respect seraient en tête des caractéristiques propres à un éditeur de jeux, on se prend à rêver des bases fondamentales pour réussir une console en adéquation avec son public :
- Une logistique et une technique en avance sur son temps.
- Une politique de sortie des titres en simultané sur tous les continents, même s'il faut prendre une peu plus son temps (une sortie mondiale de tous les gros titres éviterait une grosse partie du piratage et de l'import sauvage).
- Confier à des attachés de presse compétents - c'est-à-dire qui connaissent quelque chose au produit qu'ils vendent -, la lourde tâche de faire vendre la console. En bref, une personne qui ne confond pas un pad avec son téléphone portable.
- Qu'on arrête de baratiner sans arrêt sur les dates de sortie. Que les calendriers soient respectés scrupuleusement.
- Qu'on arrête d'annoncer dans tous les sens des titres ou des adaptations qui ne verront jamais le jour.
- Qu'on soit transparent sur la politique de maison d'édition.
- Qu'on vende les softs et les supports à un prix juste dès le lancement de la console.
En bref, que la tendance qui consiste à en avoir strictement rien à secouer du consommateur, puisqu'il s'agit de Jeux Vidéo, s'arrête une fois pour toutes.
Après tout, de temps en temps, on peut rêver un peu, non ?

Mais je suis en partie d'accord avec Fred (le mois dernier) concernant son opinion sur le marché des jeux vidéo ;le principal maintenant, c'est de faire un maximum de fric. On n'est plus à l'époque de la Megadrive.
Très franchement, il ne faudrait pas confondre Sony, Sega ou un autre avec la Croix rouge. Le but est et a toujours été, de gagner du pognon. C'est normal ; ce qui l'est moins, c'est que ça se fasse sur le dos de consommateurs bringuebalés comme des poupées de chiffon d'annonce en annonce et de changement en changement. Cela sans que les termes "considération" ou "respect" n'aient été une seule fois une préoccupation à l'échelle nationale ou internationale.

Mais franchement, je trouve que c'est Nintendo qui veut créer des jeux pour faire rêver (bon, à part Pokémon) au même titre que Sega. Pfiou, j'ai presque plus de bras, mais j'ai fini. Achetez tous Sonic Adventure 2, c'est de la BOMBE. Je l'ai acquis le jour de la sortie, et franchement il est beau, rapide, et plus dur que le premier. Merci Céline pour ton travail, et bonne continuation à tous.
PS : Kyo, t'es pas le seul à te faire charrier, mon surnom à moi, c'est Jean-Slip ; c'est complètement con, mais ça fait rire tout le monde (sauf moi). Je donne le bonjour à Jack, B, Titou mon "beau frère", et tous les autres comme Archange.

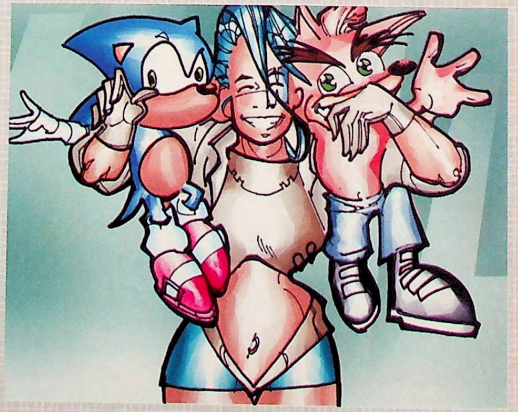
JIN (l'ancien 'tox de PSO)



Morceaux choisis

Devant l'augmentation de la recrudescence, le désœuvrement capillaire des girafes de la foire du Trône et à la demande générale, il fallait que nous donnions au sein de la rubrique Courrier vos réponses à la sollicitation perfide écrite par Kyo dans le sondage (question 13).
"Encouragez Tuco à ne plus écrire d'imbécillités sur ma pomme dans la rubrique Internet". Les réponses sont nombreuses et nous ne pouvons pas toutes les publier, mais ces extraits sont la représentation de la tendance générale.

1) C'est pas bien Tuco, sois gentil ou tu auras une fessée
2) Tuco, arrête tes conneries
3) Tuco, ce message s'adresse à toi, si tu n'arrêtes pas de lui prendre la tête, je te fais bouffer tes oignons.
4) Arrête d'embêter le monsieur et approfondis la rubrique Playnet
5) Tu n'as qu'à te venger en créant la rubrique : Rabaissez Tuco
6) Tuco, s'il te plaît, n'écris plus d'imbécillités sur la belle Titia dans la rubrique Internet
7) Au moins, il choisit bien les Playnets
8) Tuco, je t'encourage : arrête !
9) Vas-y Tuco, continue
10) Allez Tuco, arrête, ça ne se fait pas
11) Vas-y Tuco, continue
12) Tuco, écrire des imbécillités sur une dame est un manque de respect
13) Tuco, plus d'imbécillités, toi plus faire, toi comprendre ou pas, tans pis j'aurai essayé
14) Allez Tuco, arrête
15) Tuco... Tuco... Tuco... Tuco... Tuco... Tuco... Tuco... Tuco... TUCO !!!!!!!!!
16) Allez Tuco, écris-en le plus possible
17) Mais à quoi servent ces lignes alors ?
18) Tuco, tu as le feu vert
19) Béh nan, c'est plus marrant sinon



COURRIER

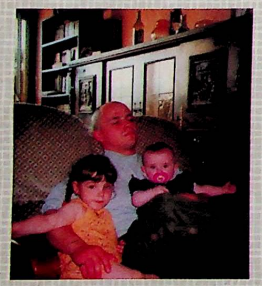
20) Oui
Vous le constatez comme moi, c'est à une écrasante majorité (comme dirait Monsieur Bush en Floride) que la sollicitation est grande et sincère en faveur de votre serviteur. Kyo, tu n'en as pas terminé !

portson de la nouvelle formule

Salut à toute l'équipe de Dreamzone
Je vous écris afin de réagir à la réaction de certains vis-à-vis de la situation de la Dreamcast et de votre mag. Tout d'abord Dreamzone. Devenir un magazine multiconsole était la seule résolution à prendre et je vous en félicite. Ceux qui s'en plaignent sont des crétins. Auraient-ils été plus heureux de trouver un nouveau magazine avec un autre nom et se rendre compte que c'était l'équipe de Dreamzone à l'intérieur ? Bien sûr, passer en multisupport aurait été ridicule si vous vous appeliez Dreamcast magazine officiel. Quant à la Dreamcast, je l'adore, mais je ne pleure tout de même pas sa mort imminente. J'y ai trouvé des avantages. Je possède déjà dans ma ludothèque 18 jeux et 95 % de ceux-ci m'ont coûté 100 francs ou moins neufs. Je n'avais jamais vu pour aucune autre console de jeux aussi intéressants au niveau du prix et qui plus est neufs. Alors bien sûr, de temps en temps, je pleure un jeu annulé sur ma console chérie (pas Black and White, pas Black And White) mais je me console en me disant que j'y jouerai sur une autre plate-forme. La Dreamcast ne m'a pas fait me débarrasser de ma N64, et aucune autre console ne me fera oublier ma Dream. Ces deux consoles sont un modèle de console multijoueur et de convivialité. Je joue souvent avec mes quatre frères et je compte bien en profiter encore longtemps avec mes deux filles.
Sur ce, j'embrasse toute la rédac et je vous souhaite une bonne continuation.

G. Nico

Une lettre qui nous touche beaucoup, notamment parce qu'elle est accompagnée d'une photo très sympa que nous ne pouvons pas nous empêcher de publier. Spéciale dédicace à Nico, Jessica (4 ans et demi) et Noémie (9 mois et demi).
PS : Désolé pour la discrétion Nico, mais le dessus de l'armoire au-dessus de ta tête, c'est pas une planque efficace pour ta bouteille de Pastis. Il va falloir trouver mieux.



qu'est-ce que t'as fait pour les vacances ?

Salut à toute l'équipe de Dreamzone,
(j'ai anticipé sur la dernière fois, je ne me suis pas creusé la tête pendant dix minutes pour ensuite avoir mal à la tête). Sinon, moi, ça va, à part que j'ai attrapé des coups de soleil sur les pieds (intéressant non ?) et un trou du cul m'a volé mes tongues et comme le sable était brûlant, alors j'ai dû marcher avec mes coups de soleil et j'ai bien cru que mes panards allaient prendre feu.
Tu as bien de la chance, car le Neo en vacances, il s'est fait chouraver son slip, alors même qu'il portait une combard de plongée. Il a juste senti un picotement et puis plus rien. Il s'en est rendu compte au moment d'enlever sa combi, après la plongée, au milieu d'une douzaine de clients effarée de voir le Neo afficher avec autant de désinvolture son instrument. Fier et gai comme un pinson, il a fallu qu'une personne d'un certain âge lui fasse la réflexion pour qu'il se rende compte de sa nudité. Loin s'en faut, c'est à poil et entre deux gendarmes qu'il a regagné sa caravane.

Après cette anecdote très intéressante, est-ce que toute l'équipe a passé de bonnes vacances ?
Eh bien on va faire un rapide tour de table, comme ça tu seras fixé. Allez, on commence par le Neo Alex : Tu as passé de bonnes vacances Alex ? Réponse de l'intéressé : Eh bien, il faut savoir qu'étant donné le climat qui se continue à travers l'espace-temps et l'économie latente face à une inflation grandissante dans la chaîne des apalachiens, il faut néanmoins noter que selon les circonstances d'une nuit d'été à plonger dans des bouquins de marine, je me suis lancé dans les investigations ultra polaires des pingouins hétérosexuels, le tout pour le plaisir et cela pendant toute la durée de mes vacances.
Heu, oui , merci Alex, et toi Kyo ? Kyo, KYO ? Désolé les gars, mais il pionce comme une bête. Quant à moi, c'était nickel, et en ce qui concerne Titia, on lui demandera dès qu'elle sera sortie de sa chambre de dégrisement. Enfin dans l'ensemble, on peut dire que c'était bon, mais trop court.

Quelques petites questions quand même. Toujours aucun code pour South Park Rally ?
Non

Je voulais savoir s'il y avait un équivalent pour Virtua NBA et Metal Slug sur la Dreamcast ?
Tu peux toujours te rabattre sur NBA Hoopz pour de l'arcade et NBA 2K pour de la simulation. Pour Metal Slug, tu peux toujours te prendre Cannon Spike.

Je voulais savoir comment, dans Capcom Vs SNK, jouer avec Akuma et les autres persos cachés derrière une ombre ? j'ai juste réussi à acheter leur ombre)
Il faut finir le jeu plusieurs fois afin d'avoir suffisamment de crédit pour pouvoir les acheter.

Au moment où je vous écris, nous sommes le 8 août et Soldier of Fortune n'est toujours pas sorti d'après Micromania. Il ne sortira pas ?
Eh bien tu pourras lire le test dans le magazine que tu tiens entre tes mains, et ce pour la version US. En ce qui concerne la version Pal, il va falloir être un petit peu plus patient.

Je voulais aussi vous demander, comme vous faites maintenant un magazine multisupport : pour faire les tests, vous avez besoin de toutes les consoles (on voit tout de suite les personnes qui sont logiques). Ce que je voulais dire, c'est que c'est pas gratuit tout ça (je crois que tout le monde le sait). Cela va vous revenir cher ? ou ce n'est pas un problème, vous allez avoir assez d'argent ?
Tu rentres dans la dimension Top secret fabrication du Mag, désolé, mais nous ne pouvons répondre à cette question.

Et une dernière question, c'est quoi la 3DO ? (je crois que je dois avoir honte pour cette question, mais vraiment je ne vois pas)
Franchement, tu n'as pas à avoir honte, et pas mal de lecteurs sont sûrement dans l'inconnu comme toi. La meilleure démarche quand on ne sait pas, c'est de demander. Moi-même, quelquefois, pour faire le courrier, je ne sais pas répondre à une question et je demande. C'est simple, efficace et tellement plus honnête que prétendre connaître et sortir des conneries.
C'est une console de jeux conçue par des Américains qui n'a jamais focalisé l'attention des éditeurs japonais et a fini par provoquer sa perte. Elle proposait pas moins d'une centaine de jeux dont Gex, Road Rash, Fifa Soccer Return Fire et The Deadalus Encounter.

Non, ce n'est pas la dernière question, sur Megadrive, dans Sonic 2, je sais qu'il y a des codes car je m'en étais déjà servi, mais je ne m'en souviens plus. Je sais qu'il faut aller dans option et il faut écouter certains bruitages, mais je ne me souviens plus des numéros des bruitages, vous le sauriez pas par hasard ?
Euh... Non.

Enfin voilà, j'espère que vous me publierez, enfin vous m'avez déjà publié, j'en suis très content et je n'en demande pas trop. Je voulais surtout savoir comment s'étaient passées vos vacances. Bon allez, je vous laisse et j'espère que vous avez de bonnes nouvelles.

OriGiNalALE

super pas content

J'ai récemment acheté le numéro 24 de votre magazine, et j'ai vraiment été sidéré de voir que vous faisiez des articles et des tests Play 2. Dans la mesure où votre magazine s'appelle Dreamzone - titre qui contient le mot Dream comme Dreamcast par exemple - , vous ne devriez faire que des articles sur la Dreamcast. Car aussi étonnant que cela puisse paraître, vos principaux clients sont possesseurs d'une Dreamcast (comme moi) et non d'une PS 2, et donc on se moque complètement de ces articles. Et si nous avions eu la PS 2, nous aurions acheté un magazine spécialisé sur cette console. Donc, cessez vos articles inutiles : ils n'intéressent personne. En souhaitant que mes paroles aient été entendues, je vous souhaite une bonne continuation (avec la Dreamcast bien sûr).

Patrice Horen (heureux possesseur d'une Dreamcast)

Décidément, en dépit du temps qui passe et des explications que nous avons données au sein du magazine, il y en a qui n'ont pas encore saisi les motivations qui nous ont poussés à changer de formule. Mais peut-être n'avons-nous pas été assez clairs. L'occasion nous est une nouvelle fois donnée de mettre les choses au point. Soyons clairs, nous aimons la Dreamcast, et le fait que nous testions des softs sur d'autres supports et écrivions des articles sur d'autres consoles n'est pas une trahison ou un formidable retournement de situation disgracieux. Nous sommes obligés de tenir compte de l'actualité et du fait que la Dreamcast s'arrête. À partir du moment ou la chose est entérinée, il n'y a que deux solutions. Soit on s'arrête, soit on continue, mais avec tout le monde. Depuis le début du magazine Dreamzone, avec Fred, puis Vincent et maintenant Kyo, nous essayons de créer un rapport privilégié entre la rédac et les lecteurs. Nous essayons d'être le plus accessible possible, de vous faire partager nos déceptions et nos bonheurs au gré de ce qui sort. Jamais nous n'avons fait valoir une supériorité déplacée des membres de la rédac, ou utilisé un ton hautain dans nos articles en vertu de notre situation privilégiée pour des passionnés. Jamais tu ne liras dans Dreamzone "Nous avons joué à tel jeu et nous ne vous en parlerons pas, parce qu'on a pas le droit", genre de phrase qu'on a pu lire ailleurs et qui à notre avis rabaisse le lecteur, parce qu'il ne partage pas ce moment. Nous sommes une bande de personnes comme vous, qui aimons ce que nous faisons et qui essayons de communiquer cette passion au plus grand nombre. On sait être sérieux, on sait déconner, et on sait être légers. On ne fait pas dans la surenchère, on essaye d'être justes et sincères. Maintenant, libre à la majorité de nous croire ou pas. Nous avons notre conscience pour nous. Nous avons décidé de continuer avec le même esprit, celui de Dreamzone, une aventure vidéoludique qu'on aurait trouvé dommage d'arrêter avec la mort de la Dream. Dans Dreamzone, comme tu le soulignes si bien, il y a le mot "dream" (rêve) : eh bien, nous on souhaite qu'il continue, et ceux qui aiment notre ton, notre sincérité et nos réflexions sont invités à continuer avec nous un chemin qui n'a de limite que notre imagination.

un cri qui vient du coeur

Salut à toutes les personnes qui contribuent à l'élaboration de ce merveilleux mag qu'est Dreamzone, et bienvenue à la nouvelle formule que je trouve super. En fait, si je vous écris, c'est pour vous faire part de quelques-unes de mes

COURRIER

réactions (et aussi pour essayer de vous faire marrer si je peux ; c'est pas gagné). Tout d'abord, je voudrais réagir à la lettre de Wilo dans le numéro 24 de mai (je sais, je suis en retard, mais avec le Bac, j'ai lu mes mags avec quelques semaines d'écart). Revenons à Wilo, ce cher Wilo. Si les cons pouvaient voler, il serait chef d'escadrille. Dommage qu'il ne soit pas fan de Dreamzone, pour deux raisons. Il ne sait pas ce qu'il rate, ensuite il ne lira probablement pas ma lettre. Je trouve ce Wilo très puéril et lâche de s'exprimer dans l'anonymat. Bon, j'arrête avec lui, je ne veux pas jouer le même jeu que lui. Sinon, je voulais aussi vous faire part de ma réaction en ce qui concerne la nouvelle formule. Je trouve que cette initiative est très intelligente. Ceux qui n'aiment pas cette nouvelle formule, ne comprennent rien au sens premier des jeux vidéo (je ne vais pas me faire des amis). En effet, les jeux vidéo, c'est un peu comme la Coupe du monde de 1998. Tout le monde disait : les supporters doivent se retrouver autour d'une même passion sans distinction de nationalité... Eh bien, les jeux vidéo, ce devrait être la même chose. Sauf qu'au lieu de ça, ils se font la guerre. La Play 2 va tuer la DC : c'est le genre de phrase que je ne supporte plus. Alors, je lance un appel à tous les lecteurs et lectrices pour qu'ils prennent modèle sur Dreamzone, qui tente de recréer cette cohésion qui ne devrait jamais être remise en cause. Je voudrais dire que je me réjouis aussi des choix de Sega, qui montrent qu'ils sont encore et toujours les plus innovateurs. Ils montrent également que les jeux vidéo, ce n'est pas une guerre, ce n'est pas un nombre de clans incalculables qui voguent chacun pour soit, mais la cohésion entre les joueurs (et même entre les concepteurs : on peut toujours rêver). C'est peut-être là que se trouve le message de Sega. Alors, faites en sorte de bien l'écouter et de le respecter.
Maintenant que j'ai fini mon introduction (non, je déconne), j'ai quelques questions :

Vous parliez dans le numéro 24 (p. 53) de "Ah Megamisama" ("Ah My Goddess") : pouvez-vous me dire sur quel support ce jeu existe (je suis un fan absolu de cette série) ?
Eh bien, c'est sur Dreamcast.

Connaissez-vous le prochain support de Shenmue 3 (car comme dirait l'autre, là où il y a du Shenmue, il y a de la bombe vidéoludique) ?
On ne sait pas encore sur quel support il sera (d'après le Neo Alex, il semblerait que ce soir sur XBox, et qu'en plus il ressortirait les deux premiers épisodes sur la console de Bilouze. Bon, sans remettre en doute ce que dit le Neo, il faut quand même prendre l'info avec des pincettes).

Est-il possible de publier une soluce de Nomad Soul (je sais, il est vieux, mais j'aimerais le finir à 100 %) ?
On aimerait bien te faire plaisir, mais si on le fait une fois pour Nomad Soul, c'est ouvrir la brèche à une avalanche de demandes nombreuses et variées auxquelles nous ne pourrions pas répondre. Désolés.

Aura-t-on la chance de voir beaucoup de jeux Sega sur GameCube (je crois beaucoup au potentiel de cette console ; en plus, j'adore Zelda, Mario, et les Pokémon en dépit de mon âge) ?
Oui, par exemple Virtua Striker III.

Voilà, j'ai enfin fini ; si ma lettre est trop longue, coupez des morceaux inutiles mais que cela ne vous empêche pas de la publier.
P S : Finalement, je ne sais pas si vous allez autant vous marrez que je l'espérais.
J'adore votre humour et l'ambiance que vous avez créée.

Jean-Laurent, alias Keichi

Vince aime le Boynet... et les dessins.

Je suis fan de Dreamzone, alors merci de continuer de sortir tous les mois le magazine. Au fait, je voulais dire à Titia de continuer sa lutte pour le Boynet.
Pourquoi Sega France a décidé de vendre les éditions collectors de Sonic Adventure uniquement sur Internet ?
C'est une bonne question qu'il faudrait leur poser. Mais si tu habites la région parisienne et que tu te débrouilles bien, tu devrais trouver certains petits magasins spécialisés qui en ont dans leur réserve. Si tu fouines bien, tu trouveras.
Est-ce qu'après la fin des sorties de jeux on-line, Internet sur Dreamcast va survivre ?
Il n'y a pas de raisons, mais seul le futur pourra nous donner la réponse.

J'ai acheté Resident Evil depuis un mois et je suis bloqué sur le premier Boss dans l'avion. Comment faire pour le battre, car j'ai beau lui tirer dessus avec les flèches explosives, rien à faire.
Si tu examines bien la carlingue où tu te trouves, tu remarqueras un panneau de commande qui active une caisse. Une fois le bouton actionné, l'énorme boîte va percuter le monstre. Il faudra refaire la manœuvre trois fois. La difficulté réside sur le fait que la commande électrique a besoin de temps pour être opérationnelle (une fois chargé, le voyant devient vert) et tout le temps de la recharge il faut éviter les assauts du monstre. Normalement, après trois reprises, tu devrais précipiter le molosse hors de l'avion.

Est-ce que D2 est toujours sur le planning des sorties ?
Eh bien malheureusement non (il n'existe que la version américaine, qui est quand même plus accessible que la version japonaise).

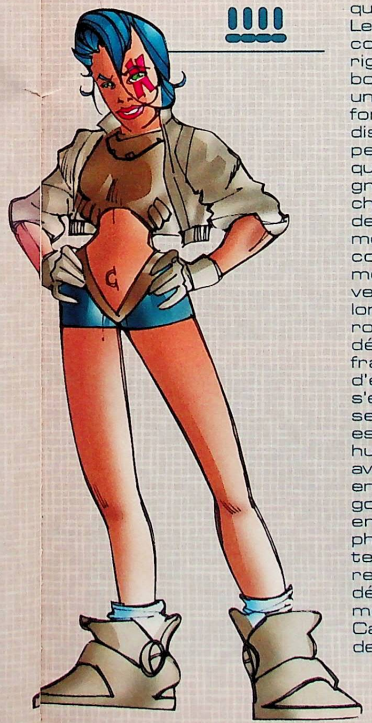
Selon vous, qui va gagner la guerre des consoles nouvelle génération, Sony, Nintendo ou bien Billouse ?
Bien malin qui peut le dire à l'heure actuelle. L'ensemble de la rédac à des opinions différentes et bien tranchées à ce sujet, mais c'est un peu trop tôt pour en parler.

Serait-il possible que vous m'envoyiez une photo où toute l'équipe de Dreamzone soit présente et me dire ce que chacun fait ? (au fait, merci de m'avoir publié dans le numéro 17 de Dreamzone)

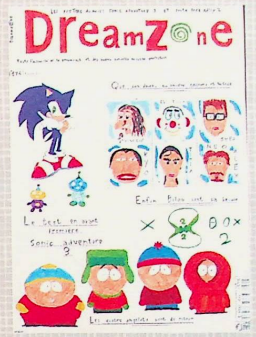
Vince

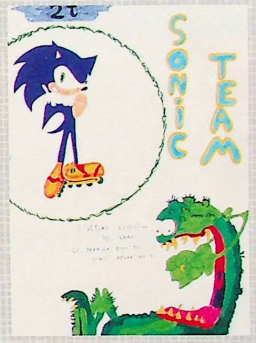
On va voir ce qu'on peut faire.

Yppppp ppppp ppppp !!!!



C'était le cri du cœur. Voilà ce que j'ai fait quand j'ai vu ma lettre dans votre magazine qui tue (en plus d'un saut phénoménal au plafond). En fait, pour la caravane de Kyo à skis mauves, qu'il essaie le vert fluo, c'est très tendance chez les travelos... (y va me pourrir), c'est très viril.
Oh là, quelle infamie, quel manque de perspicacité de ta part, tu ne te rends pas compte du sacrilège que tu viens de commettre. Mais en disant des choses pareilles, tu vas nous le déglinguer pour 6 mois le Kyo. Il faut bien se rendre compte du mal qu'il se donne avant de choisir un décor, une couleur, ou ne serait-ce que le PQ du camping de son lieu de villégiature. Rien n'est laissé au hasard, et toi tu viens remettre en cause ses choix de façon aussi brutale ? Mais tu l'aimes pas notre Kyo ou quoi ? Après avoir lu ta lettre, c'est la consternation qui se lit sur son visage. Le rimmel commence à couler, creusant des rigoles sur ses joues boutonneuses, que seule une épaisse couche de fond de teint réussit à dissimuler parfois, un peu comme une crêpe qui recouvre un champignon. Ces jambes, fraîchement épilées à la cire de bouc argentin, commencent à trembler comme des feuilles mortes au gré des vents, et c'est dans un long cri gras, rauque et rocailleux qu'il inscrit son désespoir dans l'écho fratricide de la bouche d'égout dans laquelle il s'est réfugié pour mieux sentir son désespoir. Il est ravagé, comme une huître molle qui aurait avalé un éléphant avarié en rut, il est nauséeux, et gonflé comme une Maïté en pleine crise d'aérophagie, et il en faudra du temps avant qu'il s'en remette. Terminées les déambulations au rythme des musiques de Carlos dans les champs de pâquerettes, entièrement nu pour mieux sentir les pétales fouetter ses guiboles torsadées, finie la quête incessante de couleurs chatoyantes pour ses fonds de teint, game over son appétit gargantuesque pour les anguilles anorexiques au sirop d'érable dont il raffole sucer les arêtes, un plat que lui prépare avec amour et délectation sa muse au Brown Finger : le Manu (dit Green Glandue). Tu nous l'as démoli pour six semaines, le Kyo, et c'est pas gagné.



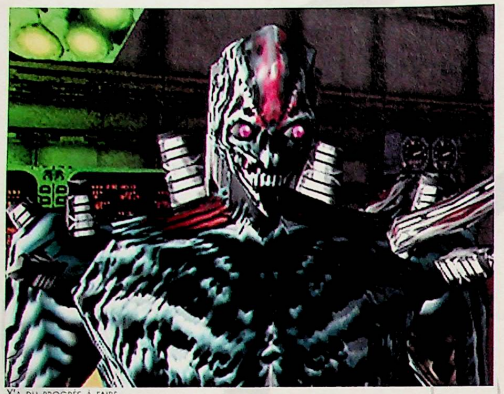


Et pour ce qui est de Troubadour Poire et Cétacé, pour Kyo et toi, Neo Alex, je pense avoir un truc. Présentez-vous sur le tournage de Mashix. Petite confession, c'est surtout pour T.PetC. que j'achète le mag, parce que c'est vraiment trop fort. Histoire de faire une lettre moins courte que la première, j'ai deux blagues sympa, mais je ne sais pas si elles son publiables.
Cher Saeko, on en a beaucoup discuté entre nous, et nous avons été obligés d'en censurer une. Mais sache que nous avons bien rigolé. Désolé chers Lecteurs, mais la première farce de notre ami aurait pu heurter la sensibilité d'une catégorie de personnes, voire en blesser certains. Il est plus sage de vous faire partager une seule de ses blagues, tout en soulignant que c'est de l'humour et que notre respect et notre amour pour la gent féminine ne sont absolument pas un souci ou une question sans réponse au sein de la rédac.

Qu'est-ce que tu dis à une blonde qui a deux yeux au beurre noir ? Rien, tu lui as déjà expliqué deux fois.

Un dernier détail, ce serait cool que vous mettiez votre adresse dans le magazine, parce que la dernière fois, je ne l'ai pas notée. Alors j'espère que cette lettre arrivera à bon port. J'attends avec impatience des nouvelles de Soulcalibur 2. Je vous embrasse bien fort, avec les encouragements habituels.

Biz... Saeko



Y'a du progrès à faire...

Mauvais démonstrateur...

COLCHIQUE DANS LES PRÉS...

Death Crimson Ox

éditeur : sommy - développeur : ecole - date de sortie : peut-être septembre 2001 - genre : lightgun

On a tous un jour ou l'autre, dans notre existence, envie de shooter son prochain. C'est pour cette raison que les House of The Dead et autres Confidential Mission existent sur Dreamcast : comme ça, on ne fait pas de bêtise... Oui mais voilà, le shoot, contre toute vraisemblance, est bel et bien un jeu d'intellectuels : il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge comme un acharné. Non, le shoot, c'est aussi apprendre à gérer ses crédits... Par exemple, on peut faire un score de 3 000 avec deux crédits dépensés : si votre adversaire, lui, n'enregistre que 1 600 mais sans en avoir gaspillé, et bien dans l'affaire, c'est lui qui jouera plus longtemps et vous qui l'aurez dans le baba... hein, David...

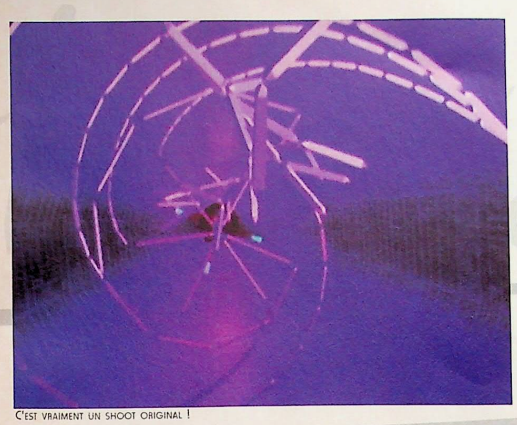
Pour vous retracer les choses, il vous faut savoir que Death Crimson Ox n'est pas le premier du nom. Sur Saturn déjà, il avait la réputation de parfait navet. En l'occurrence, il s'y était décliné en une saga sans grand succès et aujourd'hui, ce nouvel opus n'est pas vraiment en mesure de se prévaloir de son passé laborieux. Mais le temps a passé et les capacités de la Dreamcast offrent au titre une nouvelle chance. Sur ce point, si ce Death Crimson Ox n'égale pas les références que sont House of The Dead et Confidential Mission, il n'en fait pas moins acte d'un certain soin. Décors globalement moyens mais corps détaillés et animés avec fluidité, petits ralentissements occasionnels mais vues en haute résolution : l'ensemble se tient. Face à vous : trois modes principaux. Les classiques Story et Mission sont évidemment de la partie, en plus d'un Time Trial qui vous impose d'user le moins de munitions possible afin d'obtenir divers bonus. Autre petit plaisir : Death Crimson Ox ne semble pas s'être asservi à une thématique précise, si bien que vous pourrez tour à tour rencontrer robots, squelettes ou morts vivants sans que vous ayez changé de stage pour autant. Pour le reste, il vous faudra attendre, faute de précisions et d'informations. Non, n'insistez pas, vous n'aurez pas d'autres renseignements... puisque je vous dis que je n'en sais pas plus... ça suffit... bon sang... (faut bien que je remplisse ma page...).

Titia

Ils sont où le cucul et la tétête ?

Disposition classique des barres et jauges.

Radioactif ?



C'est vraiment un shoot original !

Une vue qui n'est pas sans rappeler un certain Panzer Dragoon.

NOUVEAU CONCEPT ?

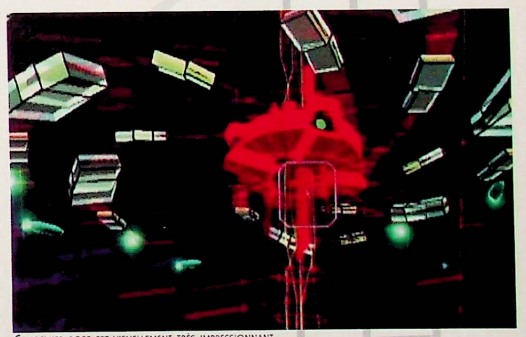
REZ

éditeur : sega - développeur : tetsuya mizuguchi - date de sortie : octobre 2001 (japon) - genre : shoot em up sen

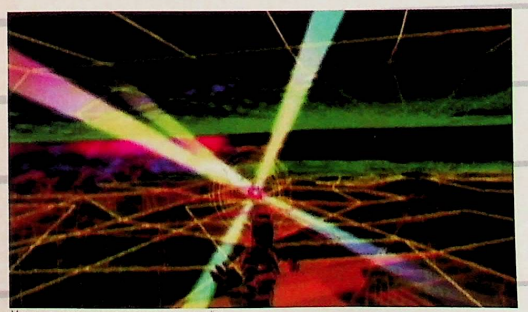
Parfois, au détour d'une dizaine de suites au scénario sous-développé, on découvre un soupçon d'originalité, un titre capable de surprendre les joueurs blasés que nous sommes. Il apparaît alors comme une véritable bouffée d'air frais dans un paysage vidéoludique morne. Après un Space Channel aussi amusant que déroutant, ce nouveau concept ne pouvait germer que dans le cerveau diabolique de M. Mizuguchi. Et en plus, c'est un shoot 'em up...

Au départ nommé K-Project, REZ n'était même pas prévu sur Dreamcast, mais uniquement sur PlayStation 2. Heureusement, retrouvant tout son bon sens, Sega a décidé de le porter sur sa dernière console, donnant certainement un hit de plus à cette merveilleuse machine. Mais bon, revenons-en à l'essentiel : c'est un SHOOT ! Vous n'imaginez pas ma fébrilité au moment d'écrire ces lignes. Étant un indécrottable frappadingue de la gâchette, je vénère ce type de jeu. Mais il faut bien reconnaître que la Dreamcast n'a jamais vraiment brillé dans ce domaine (si l'on excepte GigaWings 2 et Bangaïoh). Cependant, REZ n'est pas tout fait un jeu de tir comme les autres. Il proposera une nouvelle façon de jouer. Son concept n'est pas entièrement nouveau, puisque Square Soft avait déjà tenté ce type d'approche avec un certain Internal Section (que seuls les puristes connaissent). Pour résumer, disons que vous contrôlez un vaisseau dans un environnement en 3D précalculée, dont la musique évoluera en fonction de vos exploits. À la manière d'une boîte à rythmes, vous créerez différents sons et tempos en éliminant vos ennemis. Tetsuya Mizuguchi a passé de longs mois à emmagasiner des tonnes de sons susceptibles de plonger le joueur dans une ambiance de paix intérieure (c'est un jeu zen, quoi !). Comme dans un Raystorm, vous disposerez d'un tir de base et d'un "lock" automatique pouvant cibler jusqu'à six adversaires en même temps. Les nombreux décors seront des plus surprenants, mais utiliseront toujours un maximum d'effets spéciaux. Ce qui est amusant, c'est que vous commencez le jeu dans un univers en 3D fil de fer et qu'en collectant vos premiers bonus, vous le verrez évoluer jusqu'à acquérir des textures d'une grande richesse. Hum... Décidément, octobre, c'est beaucoup trop loin !

Neo Alex (qui salive déjà !)



Ce premier boss est visuellement très impressionnant.



Vous pourrez aussi diriger un humanoïde.

La fameuse 3D fil de fer du début.

Au cas où vous n'auriez pas compris que ça explose, une petite icône apparaît et vous le précise. Si c'est pas merveilleux ça !

Si vous regardez attentivement par le hublot, vous remarquerez une épaisse fumée noire, ce qui veut dire en clair que si vous jouez à gauche de l'écran : c'est la merde.

La modélisation des appareils et la gestion des tirs semblent être d'un excellent niveau.

LE CIEL PEUT ATTENDRE, MAIS PAS LONGTEMPS

Propeller Arena

Propeller Arena

éditeur : sega pm 2- développeur : sega pm 2- date de sortie : septembre france 2001- genre : combats aériens

Il était une fois, dans une petite bourgade du fin fond du Far West, là où les petites filles avec des couettes courent dans des prairies remplies de pâquerettes, la petite Laura... Excusez-moi, c'est pas une erreur de chaîne, mais de série. On recommence avec un camp dans le désert où le silence monotone du Pacifique est rompu par le crachat des mitrailleuses lourdes des avions de la Seconde Guerre mondiale, Les têtes brûlées dans toute leur splendeur. Il fallait au moins ça pour vous donner encore une fois des nouvelles de Propeller Arena.

Neo Alex n'arrête pas de vous en parler depuis de nombreux numéros, il était donc normal qu'il passe un peu le relais pour cette preview. Propeller Arena, pour ceux qui ne le savent pas encore ou qui se sont mis des œillères et ne voient pas les photos, c'est un jeu de combats aériens.

Rien à dire, la Dreamcast nous offre encore et toujours des images superbes.

Les combats aériens sont toujours fatals pour l'un ou l'autre des deux joueurs. Une façon de partir en vrille sans finir en taule

Les coucous datent de la Seconde Guerre mondiale et chacun présente des caractéristiques différentes, de la vitesse à la puissance de l'impact, en passant par la maniabilité. Normalement, vous devrez pouvoir en choisir un qui répondra pleinement à votre façon de piloter. Spitfires et Messerschmits font partie des réjouissances, mais en plus des avions aux critères bien différents, les pilotes eux aussi ont des aptitudes propres, ce qui en phase de combat change radicalement la donne. Il y a un nombre conséquent de modes de jeu qui tournent autour d'un seul et même objectif : descendre le plus possible d'avions ennemis. Le gameplay est un mix qui partage de manière égale l'arcade et la simulation. Les graphismes et l'animation ne sont pas en reste, puisqu'ils exploitent plus de 80 % du potentiel de la Dream. Si avec ça les amateurs de combats aériens ne sont pas heureux, on ne sait plus quoi faire pour eux. En tout cas, on a hâte de mettre la main sur le manche à balais (non Kyo, arrête-toi) !

El Tuco

The Tournament
WGS & BD Expo Présentent : 2nd edition - Fall session
13&14 octobre a BD EXPO
WORLD GAME SHOW
SOULCALIBUR solo & team
DEAD OR ALIVE 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
KOF'98
KOF'2K
MARK OF THE WOLVES
CAPCOM vs SNK
CAPCOM vs SNK 2
MARVEL vs CAPCOM 2
STREET FIGHTER 3 3rd STRIKE
STREET FIGHTER ZERO 3
GUILTY GEAR X
VIRTUA TENNIS double
FIFA 2001
MARIO KART 64
DANCE DANCE REVOLUTION
PUZZLE BUBBLE 2
MUGEN
BD EXPO
Kyller Games
Gameplay
STACK GAMES IMPORTS
The tournament 2
A BD EXPO-13 & 14 octobre 2001
BD Expo - Espace Champerret. Paris 17
M°Porte de Champerret. ligne 3
organisé par : W.G.S., Kyllergames et l'I.S.C.I.S.
En partenariat avec : BD Expo, Gameplay RPG
Et Stack Games Imports 13 & 15 rue des Ecoles 75005 Paris
www.worldgameshow.com/tournament.htm

Du tennis en hiver ?

Des nouvelles de la suite de Virtua Tennis : il semblerait que le dit Tennis 2K2 doive sortir le 30 octobre prochain sur le continent américain. Son prix avoisinerait à l'occasion les 300 francs et confirmation est faite sur la non-disponibilité du mode On-line du jeu. En ce qui nous concerne, le mois de novembre serait a priori la plus probable des approximations de dates. En attendant, exercez-vous le poignet sur Kyo, il aime qu'on le châtie le petit.

Evil Twin repoussé

Les projets français ne sont pas en nombre ces temps-ci et, sur ce, Evil Twin, de l'équipe In Utero, ferait l'objet d'un report de date. Ubisoft l'annonce désormais pour le mois de novembre, alors que nous l'attendions à l'origine pour celui de septembre. Pas de plate-forme française, donc, pour les futurs jours, mais si le résultat est à la hauteur de l'attente, alors nous devrions nous satisfaire de la chose...

Half Life 2

PC

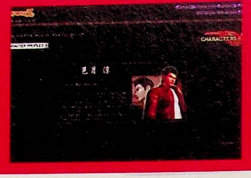
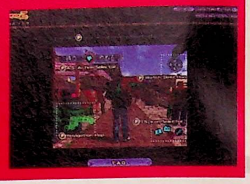
Une petite rapido pour vous tenir au courant des dernières nouveautés à propos de Half Life 2 sur PC. Le jeu, en cours de développement, devrait être finalisé d'ici à 6 mois. Ce serait donc, mais sous réserve, au premier trimestre 2001 que le titre sortirait. La Xbox devrait elle aussi hériter du petit bébé, mais dans tous les cas, attendons les confirmations de Sierra avant de nous emballer.

The Outtrigger eurosite, yes !

www.interforceonline.com/, c'est le nom du site officiel consacré à Outtrigger que Sega Europe vient d'ouvrir. Plusieurs langues y sont disponibles. Vous pouvez notamment y télécharger des vidéos, vous renseigner sur le profil des divers combattants ou encore sur le scénario (mais bon sang, quel scénario ?). Décidément, j'aurai beau ne pas aimer le genre, j'aurai tout de même suivi le jeu de A à Z, de la news à la preview, du test au site Internet... Demain, j'arrête...

TOUT SUR SHENMUE 2

Vous n'êtes pas sans savoir que Shenmue 2 s'apprête sous peu à voir le jour au Japon. Comme nous autres Européens rêvions de pouvoir au moins partager les premières informations qui filtreraient à cette date à son propos, un site anglais consacré au jeu vient de voir le jour qui serait calqué sur le schéma de son homologue japonais. Pour ceux qui souhaitent s'y rendre pour tout savoir du monstre, rendez-vous au www.shenmue.com.

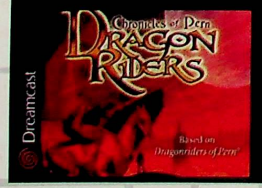
DES NOUVELLES DE COMMANDOS 2

Eidos nous cache des choses, je vous le dis. On peut nous dire mille fois que Commandos 2 n'est pas annulé sur Dreamcast mais en attendant, on ne nous a pas dit une fois une seule date de sortie... Vous me suivez ? Pour preuve, il semblerait qu'ait récemment été annoncée une prévision pour les versions PS2 et PC : le 21 septembre en l'occurrence. Un représentant aurait également confirmé l'arrêt total du développement du jeu sur la Dream. En gros, c'est mal barré...

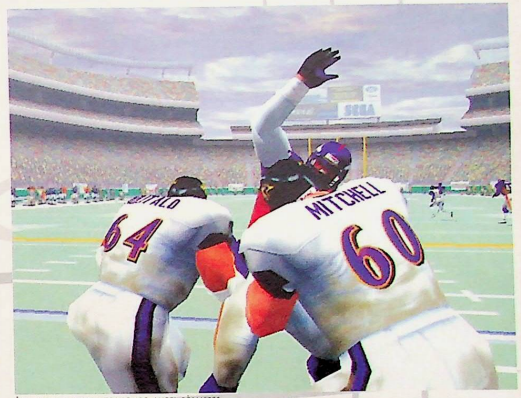
PC

ON S'EMBÊTE PAS LÀ-BAS

Un petit rappel du planning des sorties actuelles de la Dream sur le continent américain. Figurent donc au programme les cinq jeux que voici : Alien Front Online, Razor Freestyle Scooter (Crave), Death Crimson Ox (dont je vous délivre une preview quelques pages en amont), Last Blade 2 (Tommo) et Dragon Riders (Red Storm). Jolie petite réunion, mais nous ne devrions pas être trop mis en marge, au moins pour ce dernier, sur le point de sortir chez nous sous le label Ubisoft...



LA, C'EST RATÉ !



LES JOUEURS SONT TOUJOURS AUSSI RÉALISTES.

QUAND Y'EN A PLUS, Y'EN A ENCORE !

NFL 2K2

NFL 2K2

éditeur : sega - concepteur : sega of america - date de sortie : octobre 2001 (us) - genre : sport

Troisième édition du meilleur jeu de football américain toutes consoles confondues, ce NFL 2K2 a de fortes chances de ne jamais fouler officiellement le sol français, comme une majorité de jeux de ce genre produits aux Etats-Unis. Pourtant, ce nouvel NFL ne manque pas de qualités, c'est certain. Pour le moment, seule la Dreamcast en profitera, mais on peut être sûr de le voir squatter un grand nombre d'autres consoles dans l'année à venir. Belle récompense pour les programmeurs américains de ce petit bijou.

DES REPLAYS COMME À LA TÉLÉ !

À une ou deux exceptions près, c'est toujours votre serviteur qui s'occupe des tests ou previews de jeux de football américain ou de base-ball. De là à croire que je suis la victime d'une malédiction, il n'y a qu'un pas que je ne franchirai pas, conscient que le Kyo est un animal suffisamment fourbe pour avoir imaginé ce véritable complot contre ma personne. Ainsi, je me retrouve à vous parler de cette troisième évolution de l'un des jeux de sport de Sega of America. Le problème, c'est que les changements sont mineurs. Mais allez faire comprendre à un Kyo aussi mal embouché qu'un Tuco passablement émêché que vous n'avez rien à dire sur ce titre. C'est toujours la meilleure simulation du marché. Bourrée d'options, elle conviendra à tous les passionnés qui ne ratent jamais un résumé de match de la NFL. Seules nouveautés, l'amélioration des graphismes (à peine visible tant la précédente édition était déjà parfaite) et l'arrivée de nouvelles tactiques. Ces dernières ne seront utiles qu'à ceux qui avaient déjà fait le tour de celles présentes dans NFL 2K1. La jouabilité demeure identique, avec un système à la fois simple et instinctif. Cela, évidemment, n'empêche pas de réussir des actions aussi complexes que spectaculaires. Une fois que l'on a commencé un match, et pour peu que l'on aime ce sport violent et médiatique, on ne décolle plus de l'écran de télé, fermement décidé à vaincre son adversaire, qu'il soit virtuel ou réel. Dans ce dernier cas, en plus de l'affrontement classique, nos amis "yankee" ont aussi la possibilité d'effectuer des matchs via le Net. C'est dans ces cas-là que l'on maudit Sega France pour son incapacité à nous proposer les mêmes types d'options dans les jeux débarquant en Europe. Rendez-vous dans un ou deux mois pour le test...

TOI, TU N'IRAS PAS BIEN LOIN COMME ÇA !

COURAGE, LE TOUCHDOWN N'EST PAS LOIN !

Neo Alex (qui n'aime que les Giants de New York)

La 3D est un plus non-négligeable.

On reconnaît bien le célèbre Great Mazinger de Go Nagai.

EVANGELION VS MAZINGER Z

Super Robot Taisen Alpha

Super Robot Taisen Alpha

éditeur : bonpresto - concepteur : bonpresto - date de sortie : septembre 2001 (japon) - genre : tactical rpg

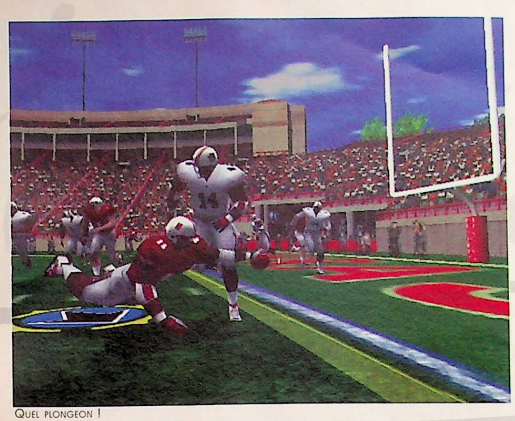
S'il y a bien une série de wargames japonaise que j'adore, c'est celle des Super Robot, mon préféré étant Super Robot Taisen 4F sur Saturn. Les néophytes se demanderont certainement ce qui peut différencier cette longue saga des célèbres Front Mission de Square Soft. Réponse, la présence remarquée de tous les plus célèbres robots jamais créés dans des séries d'animation nippones. Si vous êtes un fan de mechas mythiques, il est impossible que vous n'en ayez pas entendu parler...

Pour ce nouveau volet réalisé dans un premier temps exclusivement sur Dreamcast (youpi !), beaucoup de choses ont changé. Première constatation, la plupart des petites cinématiques en dessin animé ont disparu. Ah, j'en vois déjà qui crient au scandale. Pourtant, pas de quoi s'alarmer puisqu'elles ont simplement laissé leur place à des cut-scenes en 3D temps réel. C'est d'ailleurs cette même 3D que vous retrouverez lors des nombreux combats émaillant le jeu. Cela apporte un confort visuel comme la série n'en avait jamais connu. Chaque attaque explose en millions de couleurs à l'écran, ce qui nous change agréablement de la 2D minimaliste des précédents volets sur PlayStation, Saturn et Game Boy. Certaines séquences en deviennent d'ailleurs particulièrement spectaculaires, comme la transformation de la forteresse Macross. Mais ce n'est pas tout, puisque désormais, vous pourrez effectuer des attaques groupées (ex. : Getter Robot, Great Mazinger et Mazinger Z balancent en même temps leur Pulvonium). L'aspect s'est donc considérablement amélioré, et l'on ne s'en plaindra pas, d'autant que les robots sont toujours aussi bien designés. On reconnaîtra sans problème les EVA d'Evangelion, les Valkyries de Macross, les nombreux Gundam, j'en passe et des meilleurs. Malheureusement, les attaques faisant appel aux voix originales des doubleurs, UFO Robot Grendizer (alias Goldorak) est une fois de plus absent, son doubleur étant décédé depuis quelques années. Sur le plan du gameplay, rien n'a changé. Vous déplacez vos robots dans différents décors découpés en cases, pour éliminer vos adversaires lors de combats se gérant au tour par tour. Malgré le japonais, avec un peu de patience, vous vous y retrouverez rapidement. J'aurai l'occasion de vous en dire plus lors du test (le mois prochain, si tout va bien !).

Neo Alex (qui ADORE les robots japonais !)

Mais, c'est un Gundam !

Tout est bien sûr en japonais.


Quel plongeon !

Du sport, oui, mais aussi du spectacle !

EUH... DITES, C'EST UNE PLAISANTERIE ?

NCAA College Football 2K 2

NCAA College Football 2K 2

éditeur : sega - concepteur : sega of america - date de sortie : fin 2001 (us) - genre : sport

Non, je cauchemarde ! C'est impossible, c'est une malédiction qui s'est abattue sur moi ! Encore un jeu de football américain ! Kyo, reviens ici, tu vas voir où je vais te l'enfoncer ton ballon ovale, moi ! Tu crois que je vais encore me taper une preview sans aucune réelle information ? Tu devrais passer un peu moins de temps au Brown Finger, ça te rendrait le peu d'intelligence que tu as jamais eu. Enfin, on a droit de croire aux miracles...

Ne vous inquiétez pas, je me vengerai de cet animal de Kyo. Pour l'heure, je vais devoir vous parler sur une page d'un titre qui ne diffère que très peu du NFL 2K2 présenté dans ce même magazine. Comprenez bien que ces deux titres ont été entièrement réalisés par la même équipe de programmeurs, ce qui explique leur troublante ressemblance. En fait, la seule réelle différence, c'est que l'un a pour cadre le championnat professionnel de la NFL, alors que l'autre utilise les équipes du championnat universitaire américain. Voilà, c'est tout ! Je sais, c'est bien maigre comme information, mais de toute façon, ce NCAA College Football ne débarquera jamais en Europe, alors... C'est à vous dégoûter du métier de testeur ! Pendant que moi je me prends la tête avec cette preview inutile, le Tuco s'éclate avec Kyo sur le délirant NBA Street. Toujours les mêmes qui bossent comme des fous sans avoir le droit de se détendre un peu, c'est une honte ! Bon, sachez que l'on retrouve ici toutes les possibilités et options qui ont fait le succès de la série des NFL avec le mode multijoueurs, le mode Online, le mode Championnat, les nombreuses tactiques, la jouabilité instinctive... Tout y est ! Bon, maintenant, il va falloir trouver quoi dire pour remplir ce qui me reste de caractères. Pourquoi ne pas évoquer les magnifiques vacances des membres de la rédaction ? Kyo est retourné au Japon, il tenait à s'assurer que l'entraîneur de l'équipe nationale japonaise avait bien compris qu'il était dans l'obligation de gagner la prochaine Coupe du monde. Titia a opté pour une petite croisière sur le Nil, croyant désespérément y rencontrer Brendan Fraser sur le tournage de "La Momie 3". Un riche marchand lui proposa le mariage en échange de quatre chameaux. Et Tuco ? Je vous raconterai plus tard ses péripéties en Corse. Vous verrez, c'est PASSIONNANT !

Neo Alex (qui est resté sagement à Paris)

Qui l'aura en premier ?

Graphiquement, c'est le même moteur que NFL 2K 2.

C'est un engagement qui se prépare...

Un grand pêcheur ce Bauel...

Des leurres adaptés à chaque espèce.

DU SPORT, DU VRAI

Sega Bass Fishing 2

Sega Bass Fishing 2

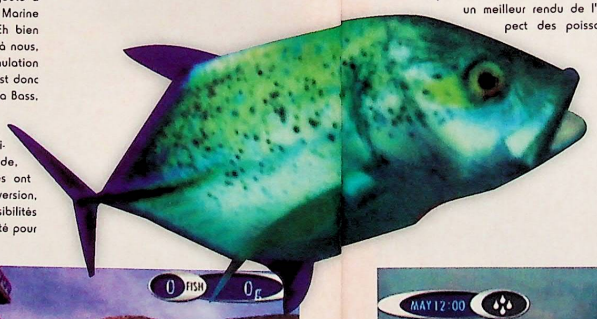
editeur : sega - concepteur : wow - date de sortie : fin pout - genre : simulation de peche

Que les chochottes sortent par le couloir des ratés : ici ne sont acceptés que les Jean-Claude Vandamme du moulinet, les Buffalo Bill du lancer de fil de pêche. Que ceux qui restent, les hommes, les vrais (et les femmes aussi, mais elles, elles n'ont pas besoin de faire leurs preuves), s'apprêtent donc à recevoir la leçon de leur vie : eh oui, je vous le donne en mille, la simulation de pêche, ça me connaît aussi les enfants... Vous êtes calmés là, hein ?...

Souvenez-vous : vos parties de pêche en salle d'arcade... Vous vous étiez senti ridicule quand, vous agitant sauvagement et hargneusement sur votre canne à pêche fictive, les regards apitoyés de passants généreux en pièces jaunes s'étaient arrêtés sur vous... et justement, vous l'étiez... ridicule. Mais heureusement, Sega n'allait pas tarder à y remédier : vous alliez enfin pouvoir faire l'abruti tranquillement chez vous, sans que ricanent tous ces gens qui ne peuvent pas vous comprendre. Seul donc face à votre écran télé, moulinet en main ou non, vous aviez tout d'abord goûté à Sega Bass Fishing puis à Sega Marine Fishing, bien meilleur selon moi. Eh bien aujourd'hui, mes amis, Sega pense à nous, nous les cinq joueurs français de simulation de pêche DC que nous sommes. C'est donc reparti pour un second volet de Sega Bass, et je ne vous en dis que du bien.

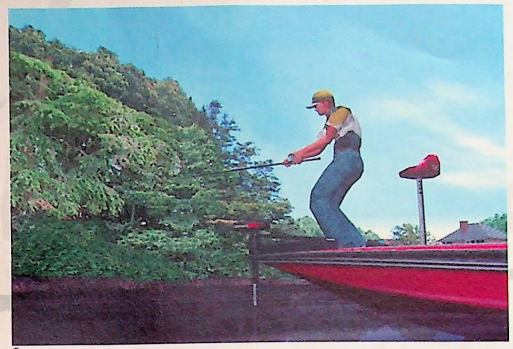
Tout d'abord, si dans son ensemble, la saga se montrait relativement simple et style arcade, quelques novations plus techniques ont été apportées pour cette nouvelle version, permettant ainsi de varier les possibilités et d'accentuer légèrement la difficulté pour un plus grand intérêt. Ainsi, seront désormais pris en compte heure de la journée, température et temps climatique dans vos choix d'emplacements : tous ces éléments seront seuls déterminants de votre habileté à trouver les bons coins aux bons moments. Une fois de plus, les leurres seront en nombre, plus d'une centaine pour être plus précise. Cependant, là encore la difficulté sera légèrement rehaussée vis-à-vis de la pertinence de vos choix et de votre aptitude à les mouvoir correctement. Ben oui, les poissons vous bouderont si vous ne les bluffez pas correctement. Pour ce qui est de l'aspect technique du titre, quelques améliorations graphiques ont été apportées à cette nouvelle version, telles qu'une fluidité plus naturelle des animations et un meilleur rendu de l'aspect des poissons (écailles, mouvements respiratoires...). Côté faune et flore, les lacs proposés auraient à priori été calqués sur des étendues d'eau réelles, sans doute par souci de réalisme. Grouillent dans ces paysages diversifiés de nombreuses espèces animales telles qu'insectes et batraciens : tant et si bien qu'avec le travail des reflets sur l'eau, certaines vues vous paraîtront plus vraies que nature. Voilà, c'est tout ce que j'ai à dire à l'heure qu'il est sur cette future grande attente du monde du jeu vidéo : c'est qu'en réunissant tout le monde, nous devrions être au moins 8 à convoiter la merveille...

Titia



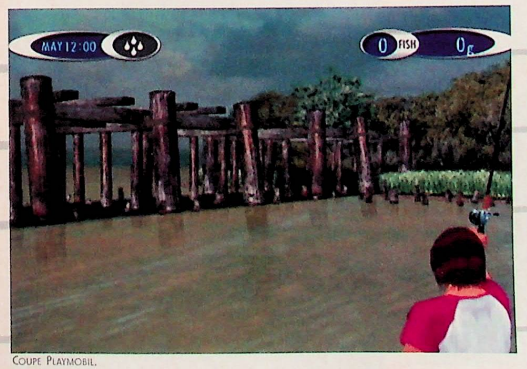
Bien Patrick, bien !

Date, heure et ensoleillement : tout est pris en compte.



Toute une technique...

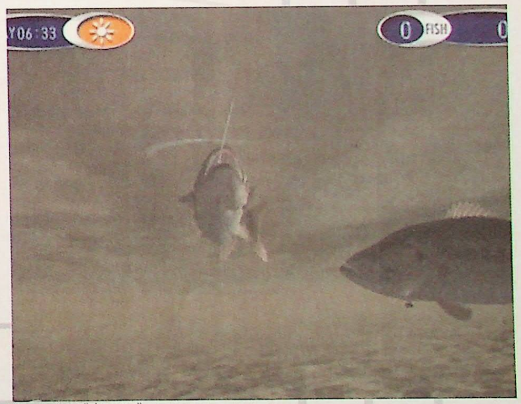
Le choix de votre position demande une véritable analyse du terrain...



Coupe Playmobil.

Les petits poissons à sa mémère

La faune sous-marine de ce Sega Bass Fishing 2 se composera vraisemblablement de plus d'espèces que précédemment. Evidemment, rien à voir avec Sega Marine Fishing : ici, vous avez bien affaire à des poissons d'eau douce. Ne vous inquiétez pas, la variété est bel et bien présente selon que vous choisissiez tel ou tel lac. Je vous aurais bien décrit chaque espèce, malheureusement, je suis davantage une adepte du Marine que du Bass...



Des poissons "d'eau sale".

Vous devrez naturellement veiller à ne pas casser votre ligne.

Quelques effets de reflets plutôt réussis...

Du Sega sur portable

Tandis qu'au Japon vont bon train toutes ces petites séries de jeux vidéo adaptées sur téléphones mobiles, nous autres, Européens, avons encore bien du mal à nous y mettre. Patience : le service i-Mode de NTT DoCoMo devrait rejoindre nos frontières d'ici la fin de l'année prochaine. Ce serait les opérateurs qui a priori auraient posé problème jusqu'alors. Enfin, sachez qu'à la date annoncée, nous devrions bénéficier des titres suivants : Outrun, Nights, Space Channel 5 et Samba de Amigo.

Et nous, on pue ?

Une petite mise au point à propos des rumeurs circulant au sujet des baisses de prix conséquentes de la Dream et de son catalogue de jeux aux États-Unis. Il semblerait, fait confirmé, que Sega ait pris la décision de passer le prix de son bébé à 600F au lieu de 750F, dans le but d'écouler une fois pour toutes la totalité de ses stocks. Le pad descend quant à lui au prix de 110F, le VM de 75F et les divers packs distribués comme console + NFL 2K1 + NBA 2K1 + WSB 2K1 passent à moins de 100 $ contre 120 $ il y a peu...

On pue pas tant que ça...

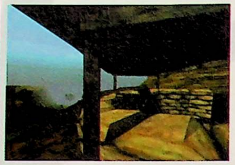
Voici le dernier planning en date des sorties Dream européennes pour les mois d'octobre, novembre et ceux qui suivent éventuellement : de quoi vous consoler un peu des baisses de prix et autres grands titres à la vente dont se glorifient les États-Unis. Sont donc nominés : Shenmue 2 pour le 30 novembre, Rez et Virtua Tennis pour le 16, Propeller Arena pour le 9, Head Hunter pour le 2, Space Channel 5 Part. 2 pour le second semestre de l'année prochaine, et enfin Floigan Brothers et 90 minutes pour le mois d'octobre (le 26 pour ce dernier).

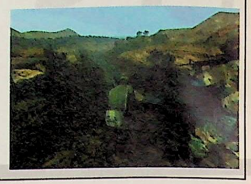
Quoi de neuf sur PC ?

Pour vous donner un petit aperçu de l'actualité PC, sachez que Microïds s'apprête à sortir pour le premier trimestre 2002 son dernier jeu de stratégie à l'époque Napoléonienne : Peace and War. Dans des décors en 3D, sur six campagnes étalées sur six nations, vous sera confiée la tâche de gérer chaque paramètre politique, militaire et économique afin de mener à bien le régime de votre empire. Voilà, c'est dit...

Après Rainbow, après Soldier : Ghost

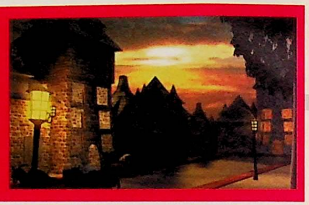
Dans la série des Tom Clancy, on sait Ghost Recon le prochain à sortir. Il nous dévoile donc dans cette attente de nouveaux screenshots. Pour ne pas changer, vous intégrerez un scénario dont le thème n'est autre que la lutte anti-terroriste, et vous constaterez du renouveau dans le choix du moteur 3D. Seraient cette fois à votre disposition divers véhicules blindés, ainsi que l'aptitude à faire gain de points d'expérience et de caractéristiques. Bref, du bon à venir...





KyskNews

Nous vous avions parlé de ce projet français en cours de développement baptisé Kyskrew. Ce jeu de rôle serait commercialisé à très bas prix, si ce n'est gratuitement, et pour vous le remettre en mémoire, je vous rappelle qu'il vous est possible de vous rendre sur le site qui lui est consacré. Je vous propose en attendant de vous concerter sur ce screenshot inédit...
www.kyskew.fr.st



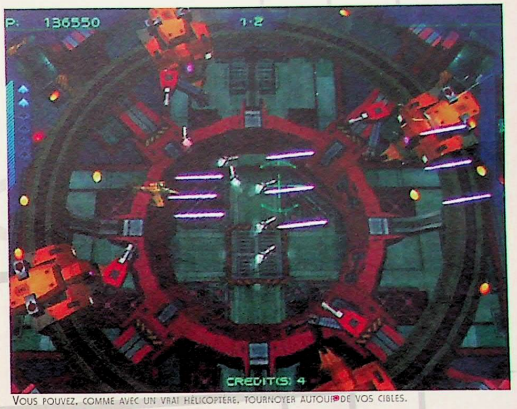
90 Minutes

On se souvient du fameux Worldwide Soccer, non pas l'exécrable version de la Dream, mais bien celle de la Saturn développée par Smilebit. Voilà des années que les fans s'essoufflaient à force d'espérer sa suite. Aujourd'hui, Sega Europe l'annonce sous le nom de 90 Minutes - Sega Championship Soccer. Aussi simple a priori qu'un Virtua Striker, mais résolument plus axé simulation, ce titre pourrait bien être le dernier jeu de foot de la console, aussi vous faudra-t-il être patients en attendant le courant du mois de novembre...

Propeller Arena

C'est le mois prochain que nous serons certainement à même de pouvoir le tester en import pour vous et en attendant, voilà qu'on nous dévoile une nouvelle série de photos de très bon présage. Propeller Arena, je vous le rappelle, devrait se montrer dans toute sa splendeur dès le mois de septembre aux États-Unis et de novembre pour nous, les retardataires européens...

Je vous rassure, c'est le seul passage en 3D temps réel.



Vous pouvez, comme avec un vrai hélicoptère, tournoyer autour de vos cibles.

ON VA TOUT PÉTER !

Zero Gunner 2

éditeur : capcom - concepteur : psykio - date de sortie : octobre 2001 (japon) - genre : shoot em up

On peut toujours compter sur l'alliance Psykio/Capcom pour nous pondre des shoot'em up "du feu de Dieu" (Cannon Spike, Strikers 1945 Part II...). Généralement en 2D ou en 3D vue de dessus, ces titres me permettent d'assouvir, assez régulièrement, mes instincts guerriers. Ce sera prochainement le cas avec ce Zero Gunner 2, un shoot dans lequel 1 ou 2 joueurs dirigeront des hélicoptères de combat dans des environnements futuristes. Ah, je vais me régaler !

Sous ses dehors de shoot'em up classique, on aurait pu croire que Zero Gunner 2 ne réussirait pas à se démarquer d'un produit comme GigaWings 2. Heureusement, fort de son immense expérience dans le domaine, Psykio a ajouté une petite originalité, le bouton "Turn". En clair, cela signifie qu'en gardant votre doigt sur cette touche, vous pourrez faire tournoyer votre hélicoptère au-dessus de vos cibles principales. Cette manœuvre pourra bien sûr se révéler très efficace pour esquiver l'avalanche de tirs à laquelle ce genre de titre nous donne droit. L'autre bouton utilisé permet simplement de tirer. Pour déclencher une attaque spéciale et dévastatrice, il faudra appuyer sur les deux touches en même temps. Attention, même si elles peuvent tout détruire à l'écran, ces attaques sont en nombre limité. Graphiquement, c'est superbe, car même si la majorité des éléments présents à l'écran est en 2D, l'éditeur a intégré divers petits effets de profondeur et des mouvements de caméra 3D qui renforcent l'ambiance survoltée de Zero Gunner 2. Vous pourrez choisir votre hélicoptère parmi plusieurs modèles, chacun disposant de sa propre attaque spéciale. Habituellement, ce genre de jeu souffre cruellement d'une durée de vie plus que limitée (entre 30 mn et 1 h pour les finir !). Mais cette fois, Psikyo a choisi de relever le niveau de difficulté. Traverser les sept stages qui composent ce shoot ne sera donc pas une partie de plaisir. Les boss sont toujours aussi gros, et toujours aussi coriaces. Franchement, pour esquiver leurs assauts, vous avez intérêt à avoir des réflexes de pilote. Bref, entre REZ et Zero Gunner 2, je serai bientôt aux anges. Il ne manque plus que la confirmation de l'adaptation de Radiant Silvergun II sur Dreamcast pour que mon bonheur soit complet.

Neo Alex (qui salive encore plus !)

Un petit côté Tiger Heli qui n'est pas pour me déplaire.

Méfiez-vous des boss...

Il y en a un qui a raté son lob, et un autre qui va se prendre un smash en pleine face.

C'est ce qui s'appelle se faire planter sur place. Un coup classique, qui bien amené est toujours aussi impressionnant.

LE RÊVE EN JAUNE CONTINUE

Tennis 2K2

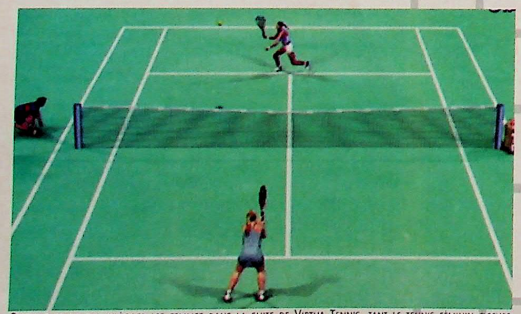
éditeur : sega sport - concepteur : sega sport - date de sortie : fin 2001 (usa) - genre : sport

Virtua Tennis a largement contribué à une partie du succès de la Dreamcast, tant par ses graphismes et son rendu exceptionnel, que d'un point de vue technique avec une animation à toute épreuve. Les amateurs du jeu en général, et du tennis en particulier, pouvaient enfin se dire qu'ils avaient trouvé le titre qui allait les tenir en haleine indéfiniment. C'était sans compter avec Tennis 2k2, la suite, tout simplement.

À moins d'éprouver de sérieuses réticences envers la raquette et la petite balle jaune (il reste une troisième variante, celle de Kyo, qui par un dimanche matin ensoleillé lors de ses dernières vacances, alors qu'il se préparait à faire du sport, allait connaître une aventure peu réjouissante. Ce jour là, il devait aller jouer au tennis avec sa copine Roger et, emporté par un enthousiasme démesuré, il s'est viandé dans les escaliers. Sa raquette s'étant logée avec force dans un endroit que la morale réprouve, il poussa un énorme cri. Depuis, il ne regarde plus les petites balles jaunes de la même façon. Ne lui parlez donc pas de Virtua Tennis), tout possesseur de Dreamcast qui se respecte a au moins joué une fois à Virtua Tennis et sait que c'est un des meilleurs softs de la console. La suite se fait attendre comme les jolies femmes, qui vont maintenant être jouables dans le soft. Vous pourrez ainsi choisir de jouer avec les sœurs Williams ou la ravissante peste blonde tête à claques qu'est Anna Kournikova, et il va falloir surveiller tout ça de prêt. Leur modélisation est toujours aussi savoureuse, et quelques joueurs au palmarès grandissant viennent renforcer les rangs de l'équipe masculine déjà présente dans le premier épisode. On pourra ainsi retrouver des gars comme Rafter et Enquist. Au vu des derniers clichés, on sent que les modélisations ont été peaufinées et l'interface améliorée. Il n'y a normalement pas d'inquiétude à avoir, ce devrait être encore mieux que l'original. Il suffirait de fluidifier un peu plus l'animation, de renforcer quelque peu le relief de certains sons, et offrir plus de combinaisons de tournois, et Tennis 2K2 devrait remporter tous les suffrages.

El Tuco

Au niveau de la modélisation des personnages, les détails sont plus nombreux (fixez la chevelure en mouvement du joueur à terre...)



Difficile de ne pas intégrer les femmes dans la suite de Virtua Tennis, tant le tennis féminin occupe une place de choix dans ce sport - et c'est encore plus agréable d'un point de vue masculin !

Un spell, certainement...

Guillaume, notre maquettiste... Dis bonjour Guillaume...

COMMENT DIRE ?... C'EST SPÉCIAL...

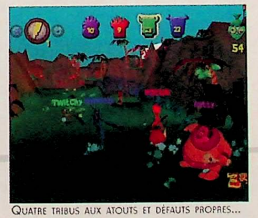
Ooga Booga

éditeur : sega - concepteur : visual concepts - date de sortie : automne 2001 - genre : action bizarre

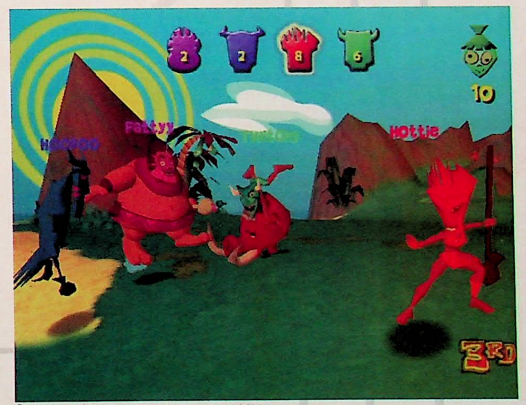
Au vu des photos que voilà, vous pourriez vous dire "Ooga Booga, c'est mignon, c'est coloré, mais ça a l'air un peu gentillet quand même...". Eh bien oui, vous avez raison, Ooga Booga, c'est bien mignon, tout coloré, et de visu, ça pourrait s'apparenter à un jeu pour enfants... C'est un fait, d'accord, mais Ooga Booga, c'est aussi un concept en marge qui mise sur le fun du multiplayer et qui mérite amplement explication, ne serait-ce qu'en raison des trouvailles et originalités qu'il aura su apporter...

Sur le terrain, jusqu'à quatre équipes s'affrontent : Ooga Booga vous promet de l'action, c'est sûr. Seul contre le CPU ou simplement à plusieurs, vous vous apprêtez à choisir votre camp : à votre disposition, le Fatty, le Hooty, le Twitchy et le Hoodoo. Chacun montre bien entendu des capacités qui lui sont propres, mais fait acte en contrepartie de carences ou de faiblesses qui peuvent lui être fatales. Votre but : frapper votre adversaire de quelque moyen que ce soit. Chacune de vos attaques est un gain de points, mais vous pouvez gérer les matches de différentes manières : à mort, en temps limité ou au point. À l'écran, ça court de partout et l'originalité de vos actions commence là où vos assauts se diversifient. Le classique Jeter de têtes rétrécies (que vous récupérerez au choix des mains d'un adversaire fraîchement tapé ou d'un arbre juste mûr) peut parfois faire place à un Lancer de sortilèges des plus variés (boules de feu, éclairs lumineux, cataclysmes...). Sur certaines des îles, il vous sera également possible de réveiller quelques bêtes peuplant l'île et de les chevaucher en direction du camp adverse : le résultat serait imparable. Dans cette même optique, de nombreux mini-jeux comme le polo à dos de sanglier ou le rodéo vous permettront de vous ouvrir à quelques crises de fou rire. En résumé, Ooga Booga devrait se révéler une excellente expérience pour tous les adeptes du jeu en multijoueur, que ce soit On-line ou Off-line.

Titia



Quatre tribus aux atouts et défauts propres...

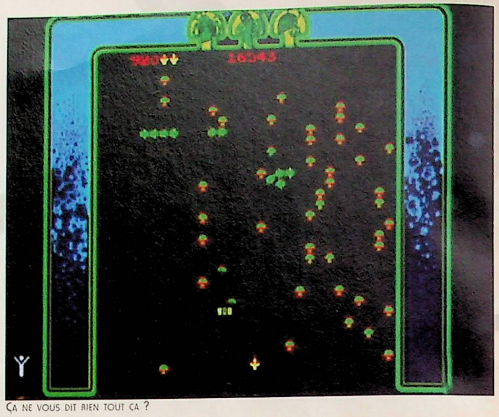


En haut, le décompte des points pour chaque tribu...

Mal barré pour Hottie...

En dessous le Fatti, c'est bien un sanglier qui le porte... Pauvre bête...

La liste des 12 jeux réunis.

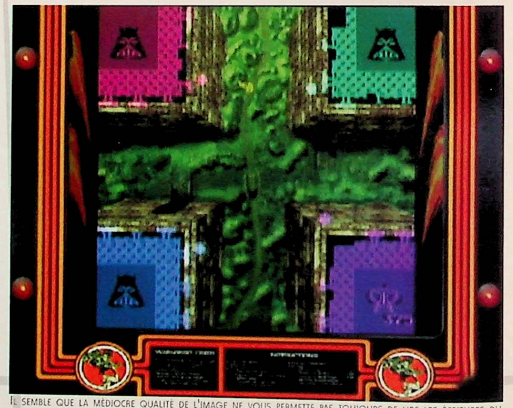

Ça ne vous dit rien tout ça ?

C'est vieux, mais c'est pas grave

Atari Anniversary Edition

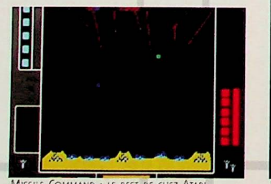
éditeur : infogrames - concepteur : digital eclipse - date de sortie : bientôt - genre : arcade

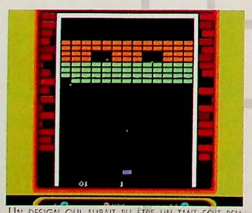
Avec l'évolution du jeu vidéo et la demande toujours plus exigeante du public, les titres se sont diversifiés et techniquement améliorés. Pourtant, lorsqu'une nouvelle compilation d'anciens succès vient à sortir, il est plus d'un aficionado qui se plaît à revenir sur ces petites douceurs des années passées, qui dans l'affaire n'ont jamais rien perdu de leur intérêt ni de leur efficacité. Évidemment, Atari (ou plutôt indirectement Infogrames) ne passe pas son tour quand il s'agit de redorer son blason aujourd'hui un peu usé, et là, tout le monde s'y retrouve...


Il semble que la médiocre qualité de l'image ne vous permette pas toujours de lire les écritures du bas...

Nous voilà donc en phase de verser notre petite larme de nostalgie grâce à cette sortie notoire qui devrait nous replonger dans nos envolées passées. Pour ceux qui débarquent et qui n'ont entendu parler de Pong et de Missile Command que dans les récits des pionniers de la ruée vers le jeu vidéo, il est impensable que cet Atari Anniversary Edition soit boycotté. La raison ? Simplement qu'à en juger par le contenu de cette compilation, on devrait presque pouvoir se refaire une petite culture sélective de l'historique vidéoludique. Au programme, donc, sont nominés : Asteroids, Asteroids Deluxe, Battlezone, Centipède, Crystal Castles, Gravitar, Millipède, Missile Command, Pong, Super Breakout, Tempest, Warlords ainsi que son add-on Tempest Tubes, soit pas moins de 12 vrais titres. Il semble malheureusement que rien n'ait été apporté de plus à chacune de ces versions, si ce n'est qu'elles seront agrémentées d'un menu d'archives des diverses machines d'arcade, où figurent interviews et photos. Techniquement, rien de transcendant évidemment, mais l'intérêt vous tient en haleine, alors sachez rester calmes en attendant le jour J...

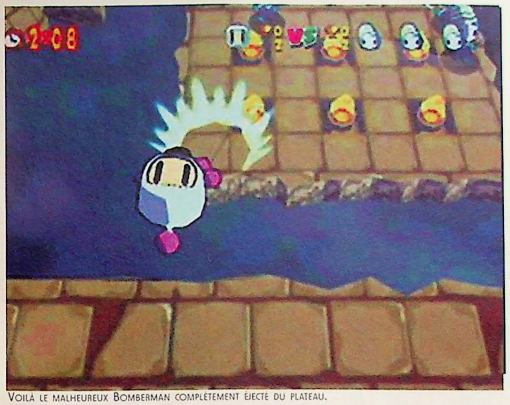
Titia

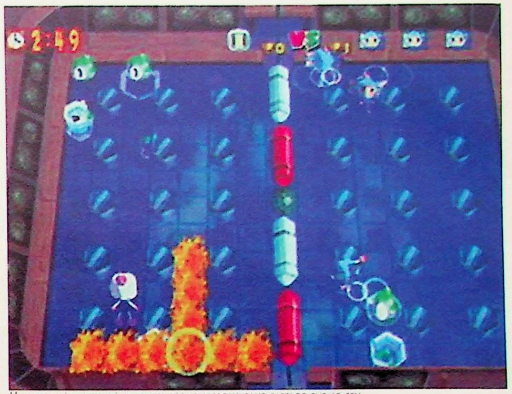

Missile Command : le best de chez Atari.


Un design qui aurait pu être un tant soit peu retouché...

Les vieilles bornes Arcade comme on les aimait...

Nostalgie...


Voilà le malheureux Bomberman complètement éjecté du plateau.


Un niveau étrange où la glace règne presque sans partage sur le feu.

C'est lui, il revient...

Bomberman Online

éditeur : sega - concepteur : hudson soft - date de sortie : 18 octobre 2001 (japon) - genre : stratégie

Après le travelling du mois dernier, revoilà une nouvelle fois le Lego le plus célèbre du monde. Heu, non, je plaisante. Bomberman n'a rien à voir avec les Legos (c'est dommage !). En revanche, ce qui est vrai, c'est que vous pourrez vous essayer à un nouvel épisode d'ici quelques semaines. Je pense que ce jeu fera de nombreux heureux parmi les joueurs les plus anciens. Les p'tits nouveaux ne se sentiront plus de joie lorsqu'ils s'y seront essayé. En attendant, nous en sommes encore à attendre patiemment sa sortie, en espérant que le mode de jeu en solitaire soit aussi bon que le mode On-line.

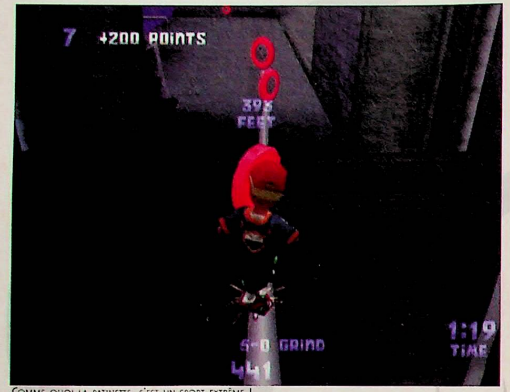
Pas grand-chose de neuf depuis le récent Travelling, mais nous n'avons pas pu nous empêcher de vous en proposer quelques nouvelles photos. Normal, nous sommes tous des fans de Bomberman à la rédaction. De temps en temps, nous organisons quelques tournois nocturnes qui se terminent généralement par une bagarre générale à laquelle survit rarement plus d'un journaliste. Il faut dire que dès qu'un joueur commence à gagner plus de trois manches d'affilée, il est rapidement accusé de tricherie par les autres. Et je ne parle même pas des alliances qui se forment rapidement, jusqu'à finir par former de véritables sectes (avec son crâne chauve, Tuco a tout du Gourou !). En attendant, nous patientons jusqu'à la sortie de cet épisode sur Dreamcast, qui nous permettra de jouer en réseau. Ce ne sera pas un mal et permettra d'éviter les confrontations physiques de fin de parties. Avec son style graphique à la Jet Set Radio, ce Bomberman est très joli, plus que les anciennes versions, mais le concept demeure le même, comme je l'ai précisé le mois dernier. Non, la seule véritable inquiétude concerne les modes Solo et Off-line. Présenteront-ils un réel intérêt, ou seront-ils si anecdotiques que nous les oublierons aussi vite que les concepts marketing ? Je doute que Hudson bâcle son produit, à moins d'avoir été pressé de terminer par Sega, ce qui reste fort possible. De toute façon, à quatre sur le même écran, personne ne s'ennuie à Bomberman. Personnellement, je suis ce diable de petit bonhomme depuis des années, depuis la naissance de la PC Engine très exactement - une console que je ne suis pas près d'oublier.

Neo Alex
(qui attend, attend, et attend encore)

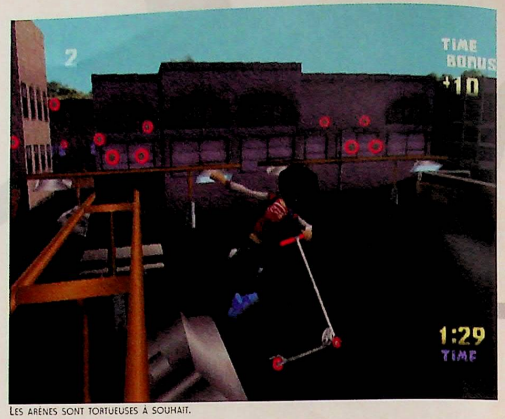
Mais, c'est l'Apocalypse !

Je ne veux même pas savoir à quoi correspondent ces cases fléchées sur le sol !

En gros plan, c'est plutôt joli.



Comme quoi la patinette, c'est un sport extrême !



Les arènes sont tortueuses à souhait.

UN BON GROS PATIN...

Razor Freestyle Scooter

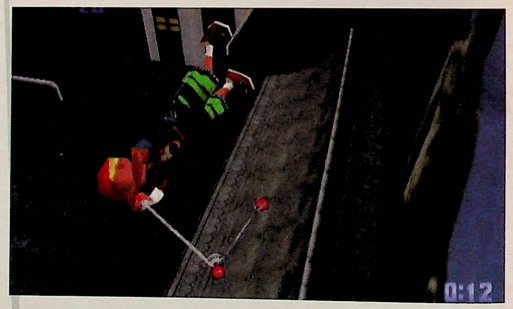
Razor Freestyle Scooter

éditeur : crave entertainment - concepteur : shobo studios - date de sortie : dispo (us) - genre : scooter

Après Tony Hawk et son skate-board, c'est au tour de «sale mioche» et de sa patinette de débarquer sur Dreamcast pour une Session qui va arracher grave, pote ! Aujourd'hui, on va s'l'a jouer hard, very hard, pote ! Tu vas voir, on va s'enchaîner les gurefis graves, pote! Et si après ça t'es toujours en vie, on pourra toujours aller se taper quelques bières pour finir d'se déchirer. Grave, pote... Mais à part ça, c'est cool, il fait beau, et les nanas portent des mini-jupes tellement courtes qu'on dirait des strings brésiliens. Un p'tit coup d'fumette, on coule un bronze tranquille en évitant d'plomber les chiottes, et on se prélasse au soleil. La vraie vie, pote !

Yo Man, c'te preview, elle va déchirer grave ! J't'assure, un jeu de patinette, c'est d'la balle ! Pour clarifier tes mirettes et t'aider à décrypter les tofs de cette page, j'vais tâcher d'assurer. En fait, c'te jeu, c'est un peu d'l'arnaque. Il était d'jà sorti sur Play, j'te jure, une machine 32-Bit avec d'gros pixels et des mecs tout carrés. Sur la machine de mes rêves, c'est plus beau, mais pas au point d'se taper la tête contre les murs. Les bugs sont absents, cette fois. C'te joie ! Ici, faudra réaliser les acrobaties les plus cool que t'aies jamais vues, pote. C'te jeu, y m'rappelle une discussion avec mon tepo, Tuco l'chico. Il est grave, mec, il m'disait que la patinette, ça f'sait pas assez viril pour assurer en game. Grave !!! Tout faux, man, c'te patinette, elle déchire. Grave le nombre de gurefis que l'on peut faire. On peut grinder comme les pros, s'envoler encore mieux qu'avec un bon tarpé (et croyez-moi, j'ai essayé !). Right, on peut choisir d'incarner une meuf, mais c'est pas pour ça qu'Razor Freestyle Scooter, c't'un jeu d'tapette. Comme dans Tony Hawk (c'te bête !), il faut marquer comme un pro pour d'venir The King. Certaines arènes sont au-dessus du vide, une faute, et c't'envolée qu'tu fais, grave, man ! Mais bon, pareil qu'sur la Play, grave, man. J'préfère m'défouler sur un bon jeu d'combat. Là, ça déchire, man ! Bon, j'vais laisser parler mon idole de Dream, l'Neo : «Ouais, il raison Bob Man, Razor est une simple adaptation Bleem ! (si vous voyez ce que je veux dire !) d'un jeu PSOne très moyen. Au final, il ne faut donc pas s'étonner de se retrouver face à un titre limite daubique. Reste à savoir s'il sortira en France...»

Bob Man,
aidé de Neo Alex



Mignonne, mais peu détaillée...

le 1er magazine exclusivement
réservé aux jeux vidéo imports

UN CD LISIBLE SUR MAC/PC ET AUSSI SUR LECTEUR DVD DE SALON

HC GAMERS
«Le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux IMPORTS»
Hardcore GAMERS
«Le magazine de l'import sur PC, PlayStation 1&2, Dreamcast, Gamecube, X-box»

CADEAU UN CDR LISIBLE SUR LECTEUR DVD DE SALON ET AUSSI SUR MAC ET PC

Incroyable !
Final Fantasy X
Le Test de 8 pages

Nostalgie
quand tu nous tiens !
Final Fantasy Chroniques

Dossier
Avec quels jeux allons-nous nous éclater à la rentrée ?
Devil May Cry, Capcom vs SNK 2, Mark of the Wolves...

Arcade
L'action revient en force dans les salles, avec un nouveau Virtual On et Tekken 4.

Hadoken
Quelques trucs à savoir SoulCalibur, la référence jeux de baston

Référence
Pas si vieux que ça, et déjà une référence, Jet Set Radio.

Découvert
On n'aurait jamais pu i... une telle perfection, King of Fighters sur GB

N°3 SEPT/OCT

LISIBLE SUR MAC, PC ET LECTEUR DVD DE SALON
HC GAMERS
IMAGES
Charme
Surprise
Wallpapers
Jeux
VIDEO
PlayStation 2
Dreamcast
GBA
GameCube
XBox

Le magazine + son CD 35 F seulement
en vente actuellement

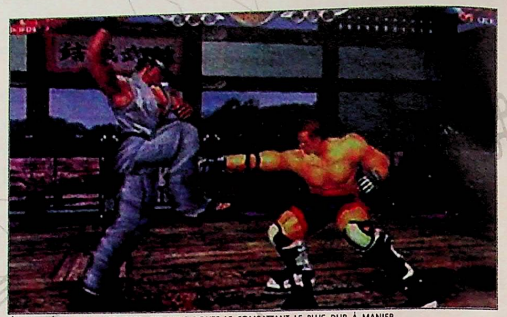
NEWS JAP

En plus du focus

PS2 Je vous en parle sur deux pages, voici des photos de dernière minute du chef-d'œuvre Virtua Fighter 4.

Voici le second costume d'Aoi, ma préférée.

Encore un deuxième costume.

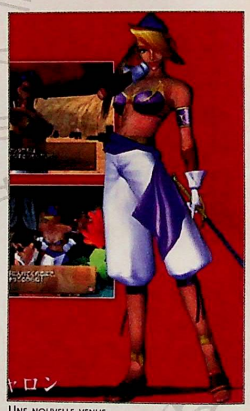

Akira, spécialiste en contres, est sans doute le combattant le plus dur à manier.

La légende est de retour

PS2 Souvenez-vous de votre gentille 32 bits appelée vulgairement PlayStation. Cette console orientée RPG s'est offert le luxe de nombreuses daubes. Dont Legend of Legaia, signé Contrail. Une musique insoutenable, des graphismes à pleurer de rire, seul le système de combat relativement original sauvait le produit. Voici sa suite. Toujours aussi peu représentative du support sur lequel elle tourne, on remarquera néanmoins un bel effort des programmeurs. Le héros principal porte les mêmes vêtements, chose regrettable.

N'est-elle pas mignonne ?

De nouvelles attaques à découvrir.


Une nouvelle venue.

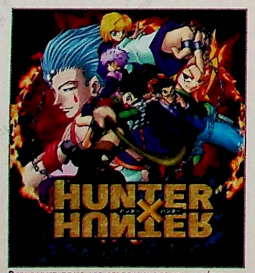
Aucune sortie US ou PAL de prévue pour le moment.

Les villages sont en 3D mais peu fournis.

Le héros a enfin du style, ce n'est pas trop tôt.

En voilà une bonne nouvelle

Une vue peu jouable.



Retrouvez tous les personnages de la série.

Ouais, Kirua en chair et en pixels, juste derrière le héros.

PS2 C'est moche, c'est sur Play 2, mais c'est aussi basé sur le superbe manga Hunter X Hunter ! Togashi, son auteur, aussi responsable de Yu Yu Hakusho, signe sa meilleure œuvre à mon goût. Et nous allons enfin découvrir nos héros favoris sur une console plus puissante que la WonderSwan Color ! Dommage qu'il ressemble à un vulgaire produit 32 bits.

Project 0

le prochain jeu de tecmo

Editeur : Tecmo - Conception : Tecmo - Date de sortie : fin 2001 - Genre : Aventure/Horreur

On avait appris il y a quelques mois que Tecmo était sur un nouveau projet, que celui-ci n'était pas un jeu de baston, donc qu'il ne s'agissait pas de Dead or Alive, et nous ne savions pas sur quelle machine il allait tourner. Aujourd'hui, nous avons de plus amples informations. Le jeu sortira sur Play 2 à la fin de cette année, et il s'agit d'un jeu d'aventure/horreur répondant au doux nom de Project Zero. Pour un peu plus d'informations, lisez ce qui suit.

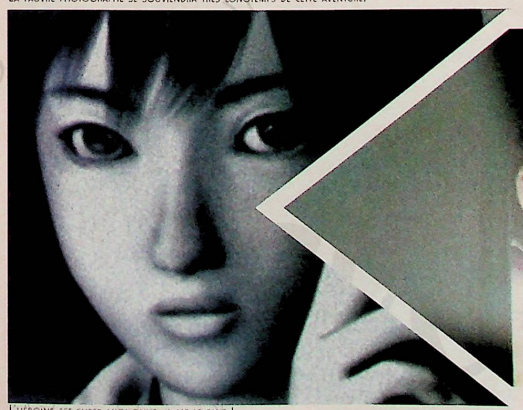
Eh bien, c'est vraiment une atmosphère bizarre qui se dégage de Project Zero, bizarre et inquiétante. Tout d'abord, les graphismes. Les personnages sont plutôt malsains, ils n'inspirent pas confiance, et le tout est vraiment très sombre. La plupart des photos qu'on a pu apercevoir représentent des décors baignant dans l'obscurité, avec quelques sources lumineuses très claires, ce qui accentue encore plus l'ambiance inquiétante du soft. Pour ce qui est du principe, la aussi, c'est vraiment bizarre. En effet, le héros possède un appareil-photo qui peut capturer l'esprit des personnes, et une fois l'image de cet esprit acquise, le corps de la personne disparaît. L'action se passe dans un village de montagne, autour d'un manoir qui devrait faire vachement peur - on en frissonne d'avance. C'est étrange, mais c'est tout ce que l'on sait pour le moment. En tout cas, ce jeu semble être la réponse de Tecmo aux Resident Evil de Capcom et au Silent Hill de Konami. Ben

Je rappelle que vous êtes censés avoir peur durant tout le jeu...

La pauvre photographe se souviendra très longtemps de cette aventure.

Un vieux temple japonais comme on les aime.

A côté, The Fear semble destiné aux enfants.


L'héroïne est super mignonne, il me le faut !

On sent la joie de vivre.

NEWS JAP

Nipponaiserie

Quelle classe, quelle présence...

Que voulez-vous, les Japonais raffolent de ces hommes habillés en costume rouge moulant. J'espérais une suite de Eretzvaju (Evil Zone en France...), c'est raté. Seiguiman, vous l'écrivez comme vous le sentez, vous proposera d'incarner un héros bidon aux pouvoirs démesurés. Plusieurs boss, divers ennemis, des graphismes simplets et une durée de vie moyenne, fallait pas demander la lune non plus.

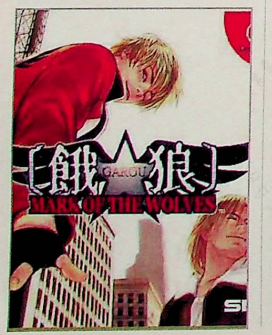
Fille ou garçon ? Envoyez vos réponses à la rédaction.

Un ciel trop réaliste.

Des effets de lumière renversants.

Mark of the Wolves

Voilà, rien à ajouter, on attend bien sagement un mois pour y jouer. En attendant, voici le superbe boîtier qui n'a rien à envier à sa version Neo Geo.



On se fait plaisir

Et on s'offre deux nouvelles photos de la version PlayStation 2 de Guilty Gear X. En dehors de l'Art Gallery et du stage supplémentaire, rien de neuf à l'horizon.

Pour les fans de mechas

C'est prévu sur Play 2, c'est signé Sunrise et vous retrouverez toutes les stars des mechas japonais. Voici plusieurs photos pour bien vous en imprégner. Ça ne paye pas de mine, mais ce n'est guère le but recherché.

La 3D n'est guère fournie

Plusieurs combattants disponibles.

Et ça bastonne sévère en un contre un.

Le W-Gundam reste l'un des plus beaux mechas créés à ce jour.

Pour un public averti

Virtual On «je-ne-sais-combien» de Torio Tangram débarque d'ici quelques jours dans les salles d'Arcade. Cette news s'adresse aux aficionados de la série. Prenez dès maintenant un billet pour Tokyo et foncez vers Asakusa. De nouveaux mechas font leur entrée, les anciens sont de retour, les compositeurs ne sont pas encore virés, mais c'est beau !

Contrairement à la Play 2, c'est lisse.

Une bien jolie explosion.

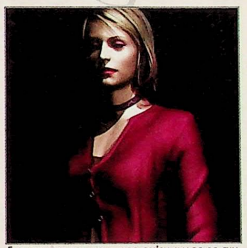
Aucune date pour une éventuelle sortie console.

Les décors ne sont hélas pas assez fournis en éléments 3D à mon goût.

Silence, on tourne

PS2 Dans un mois débarque Silent Hill 2, le produit le plus malsain créé à ce jour. Préparez-vous, âmes sensibles, à recueillir une perle dans vos salons. Et un conseil, jouez dans le noir. L'animation du héros n'est pas terrible, soit, mais c'est l'ambiance qui compte dans un tel jeu.

Une simple lampe de poche pour les fins de soirée.


Elle est terrible, dommage qu'en image de synthèse elle ait des lèvres aussi énormes.

Seaman, l'ami du tuco

PS2 Faut dire qu'il avait particulièrement apprécié le test que je lui avais gentiment refilé il y a quelques mois. Qu'il s'attende donc à se retaper la version PlayStation 2, prévue pour très bientôt. C'est moche, mais que voulez-vous, ça plaît à certaines personnes.

Sans oublier les figurines Seaman. Ce jeu est adulé au Japon.

Un jeu passé inaperçu

PS2 Generation of Chaos est sorti il y a un mois et n'a fait l'objet d'aucune preview en France. C'est bien dommage, car même si sa réalisation laisse à désirer, ce savant mixage de Dragon Force, Valkyrie Profile et Saga Frontier 2 aurait pu nous intéresser. Hélas, vous aurez des difficultés à le dénicher en France. Famitsu ne l'avait pas très bien noté...

Un beau un contre un...

Ce style de combat rappelle celui de Valkyrie Profile, en plus moche...

Voici un plan qui peut faire penser à du Saga Frontier 2.

Un autre faisant penser à Dragon Force.

Un style graphique simpliste.

Beach Spikers

Grâce à Sega, on reste à la plage

Éditeur : Sega - Concepteur : AM2 - Date de sortie : NC - Genre : Sport

L'heure est au fun. On a eu de quoi s'éclater avec un SSX et un NBA Street, tous les deux signés EA Sport Big. Sega n'allait pas laisser faire ça, et propose à son tour son jeu de sport arcade, en tentant de faire ressortir le point fort des simulations sportives, le fun. Cela semble bien parti avec un jeu de Beach Volley tournant sur Arcade, Beach Spiker.

Après avoir réalisé un excellent Virtua Tennis, que ce soit en Arcade ou sur Dreamcast, Sega en remet une couche avec les jeux de sport, mais cette fois, c'est le volley-ball qui s'y colle, et plus précisément le beach-volley. Pour ceux qui viennent de Pluton, je précise que c'est un dérivé du volley se jouant par équipe de deux sur la plage. Au contraire de Virtua Tennis, qui ne se jouait qu'avec des hommes (bouhou ! Martina Hingis), ici, vous aurez affaire à des femmes, rien que des femmes. Leur modélisation est irréprochable, et c'est véritablement un plaisir de les regarder, car figurez-vous qu'en plus d'être en maillot de bain (remarquez, sur une plage, je les vois mal en imper ou en anorak...), nous sommes en présence de véritables canons - je savais pas que les mannequins jouaient si bien au volley ! Enfin, bref, je suis content, j'ai l'impression que Sega a pensé à moi pour faire le jeu. En tout et pour tout, vous compterez 8 équipes, provenant chacune d'un pays différent : les États-Unis, l'Australie, l'Espagne, Cuba, l'Italie, le Japon, le Brésil et la France. Ouf, ils ne nous ont pas oubliés, et sans être chauvin, les Françaises sont certainement les plus mignonnes. Bien sûr, il y aura toujours cet abruti de Kyo ne trouvant rien d'autre comme remarque que : «Pourquoi elles sont blondes ?». C'est quand même grave d'être aussi con (bon, c'est là que je tourne la tête des deux côtés pour voir si le Jap en question n'est pas en train de m'épier... C'est bon, je peux continuer à raconter plein de conneries) (ndc : De toutes façons, Kyo, c'est comme Sanson, depuis qu'il s'est coupé les cheveux, on n'a plus rien à craindre. Finis les supers pouvoirs, maintenant il ne fait plus que chanter super aigu en permanence... Enfin, tant qu'il ne siffle pas... !). Mais voilà, qu'est-ce que je peux dire de plus ? Les stages ? Le seul problème, c'est que ça va me prendre deux lignes... Bon, remarquez, c'est toujours ça. Alors pour les stages, il y en a quatre au total, toujours sur la plage - ce n'est pas du beach-volley pour rien -, et vous changerez juste d'heure, en journée, le soir et la nuit. Le jeu n'est pour l'instant prévu qu'en Arcade, et devrait voir le jour quelque temps après sur une console... sûrement sur Play 2.

Ben

Et voila, elles n'ont rien vu passer.

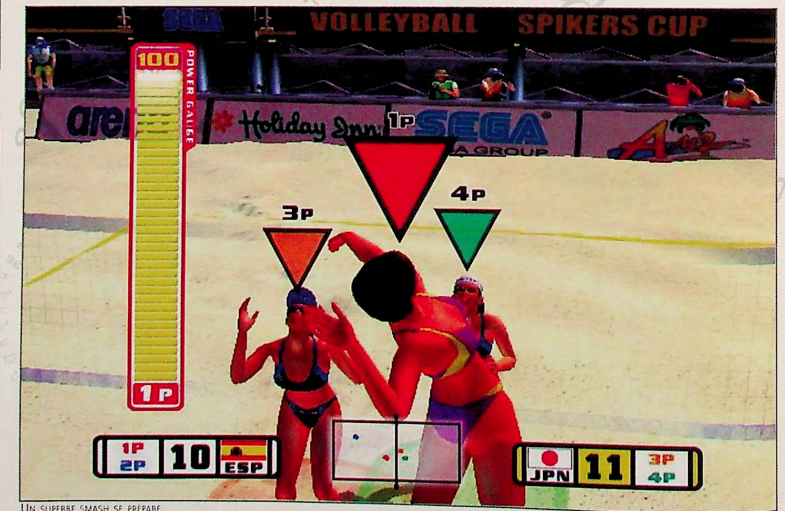
Vous laisserez des traces dans le sable.

A vous de doser la puissance de vos coups.

La Japonaise tente un block.

La modélisation des personnages est très bonne.

On est moins ébloui à cette heure.

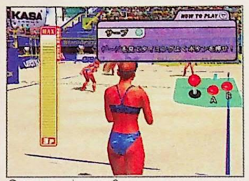


Un superbe smash se prépare.

C'est indispensable dans ce sport.

Les stages

Quatre ont été présentés. Bien entendu, sur ces quatre niveaux, vous aurez les pieds dans le sable. Selon le stage, vous vous trouverez à un moment différent de la journée : en plein jour pour que nos jolies demoiselles gardent leur joli teint, le soir pour qu'elles profitent de la beauté d'un coucher de soleil, et enfin la nuit pour... euh, c'est vrai ça, pourquoi la nuit ? Pour les noms, vous avez le Misaka Stage, le Swatch Stage, le Coca Cola Stage, et enfin le Sega Stage, avec un magnifique Sonic au-dessus du terrain.



On apprend à servir ?

Là, elle est en bonne position... pour recevoir.

Les équipes

Quand on voit la gueule de ces sportives, on se dit qu'on aurait plutôt dû appeler le jeu Bitch Spikers, surtout en voyant les gueules des Américaines. Enfin, voici les équipes. Vous avez donc les Ricaines, les Brésiliennes, les Espagnoles, les Italiennes, les Japonaises, les Cubaines, les Australiennes et les p'tites Françaises. Je suis sûr que ça vous intéresse, alors les voici en chair et en os, ou devrais-je dire en texture et en polygones. Elles sont superbement modélisées et vraiment très, très jolies.

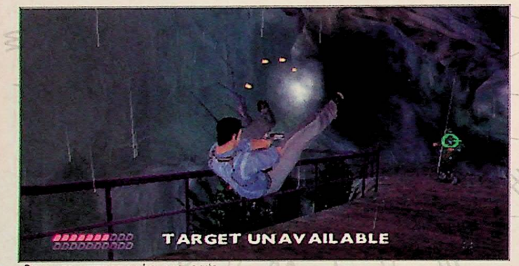
NEWS JAP

Un mois de septembre bien chargé

Outre les sorties de Capcom vs SNK 2 et Mark of the Wolves, je vous rappelle que Shenmue 2 est aussi de la partie. Vous découvrirez un disque spécial retraçant la série des Virtua Fighter, du premier jusqu'au quatrième, et de nouveaux jeux en salle d'arcade comme Out Run et After Burner (un régal). Voici, au passage, le boîtier kitsch et catastrophique du jeu.

Retrouvez divers bonus dans un disque supplémentaire.

Vous connaissez vos droits ?

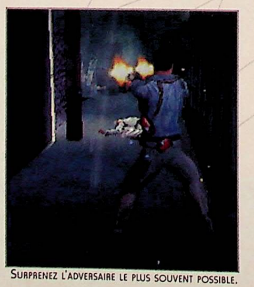


Dommage, votre cible n'est plus lockée.

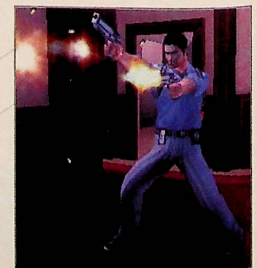
Namco compte bel et bien surprendre avec son Dead to Rights, savant mélange de Max Payne et de Syphon Filter. Les graphismes sont à l'égal des produits PlayStation 2, à savoir grisâtres. Mais les idées semblent bien trouvées. Vous pourrez tirer dans tous les sens, prendre votre ennemi en otage et vous en servir comme bouclier. Mais le tout reste un tantinet bourrin. Les amateurs apprécieront, les autres ne tomberont guère sous le charme.

Un peu de John Woo, un zeste de Van Damme, et vous obtenez le dernier Namco.

Différentes armes seront à votre disposition.



Surprenez l'adversaire le plus souvent possible.



Vous pouvez même apercevoir les douilles de votre pistolet.

MAXXI-GAMES
Entrez dans l'Avenir du Jeu Vidéo
6, rue d'Arras - 75005 Paris - Tél. : 01 44 07 03 77

PLAYSTATION 2
DEVIL MAY CRY : TÉL.
CRAZY TAXI : 399 FRS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC : 399 FRS
SILPHEED : 399 FRS
ALL STAR BASEBALL 2002 : 399 FRS
FORMULA ONE 2001 : 399 FRS
GRAN TURISMO 3 : 399 FRS
FINAL FANTASY X : TÉL.

DREAMCAST
CONFIDENTIAL MISSION : 299 FRS
ROGUE SPEAR : 299 FRS
18 WHEELERS : 299 FRS
SKIES OF ARCADIA : 299 FRS
DAYTONA USA 2001 : 299 FRS
OUTTRIGGER : 299FRS
CRAZY TAXI 2 : 399 FRS
SOLDIER OF FORTUNE : 199 FRS
CAPCOM VS SNK 2 : TÉL.
MARK OF THE WOLVES : 27 SEPTEMBRE

PS1
FINAL FANTASY ANTHOLOGY : 699 FRS
FINAL FANTASY CHRONICLES : TÉL.
DRACULA CHRONICLES : TÉL.
FINAL FANTASY TACTICS : 299 FRS
PACK SQUARESOFT MILLENIUM : 499 FRS

Maxxi Games DVD
15, rue Guy de la Brosse
75005 Paris
Tél. : 01 43 31 05 76

Maxxi Games 2
26, rue Monge
75005 Paris
Tél. : bientôt
M° Cardinal Lemoine

WIP **WORK IN PROGRESS**

Tekken 3 Bleem !

Après les courses automobiles (Gran Turismo 2), l'aventure (Metal Gear Solid) et le RPG (Final Fantasy IX), c'est au tour de la baston de faire son apparition dans la liste des jeux compatibles avec le Bleemcast !, l'astucieux programme permettant d'émuler des jeux PlayStation sur Dreamcast. S'il est certain que les puristes auraient préféré un Tobal 2, le choix de Tekken 3 semble assez logique, ce dernier ayant été l'un des plus gros succès de la 32-Bits de Sony. Réjouissons-nous, et préparons-nous à accueillir ce monstre de la baston...

Houla, ça commence à sentir le roussi !

Mêmes les visages profitent des bienfaits du Bleem !

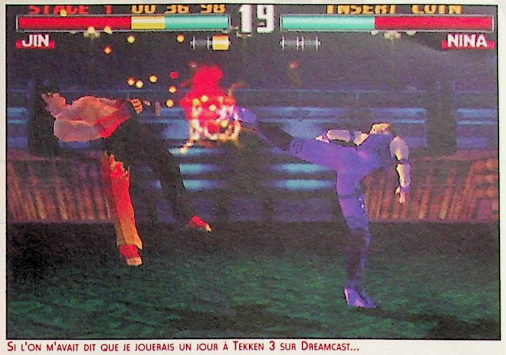
Dans l'univers de la baston 3D, rares sont les séries à succès, surtout sur consoles. Pourtant, on peut aujourd'hui citer les Virtua Fighter, les Soul Edge, les Bloody Roar, les Dead Or Alive, et les Tekken. C'est d'ailleurs ce dernier cas qui nous intéresse ici, avec la possibilité d'utiliser Tekken 3 sur votre Dreamcast grâce à un petit programme appelé Bleem !, un CD vendu à l'unité dans les boutiques spécialisées. Quand je parle de Tekken 3, c'est évidemment de la version PlayStation (ou PS One). Pas de soucis quant à l'origine du jeu. Qu'il soit japonais, européen ou américain, il passera tout de même sur votre Dreamcast.

Dans ce Tekken 3, vous débutiez la partie avec une dizaine de personnages. Pas terrible ? Oui, mais chaque fois que vous terminiez le jeu, un nouveau perso faisait son apparition. C'est donc presque une vingtaine de combattants qui se disputaient au final la vedette. Plus fort, chacun possédait sa séquence de fin en images de synthèse d'une qualité aussi impressionnante que la longue introduction. De quoi mettre l'eau à la bouche de bien des amateurs de jeux de baston. Évidemment, n'espérez pas retrouver ici le mode de jeu par équipe qui fait l'orgueil du Tekken Tag Tournament de la PlayStation 2. Mais, pas de soucis, d'autres options sauront apporter

Développeur :	Namco
Éditeur :	Namco
Genre :	Beat'em up 3D
Sortie prévue :	Bientôt

C'EST DANS LES VIEUX POTS...

Je sais, il est bien difficile de regarder ces images sans se demander comment nous avons pu un jour trouver ce jeu beau. Et pourtant, la PlayStation faisait de son mieux pour répondre aux exigences sans cesse grandissantes des joueurs. Ce n'est d'ailleurs pas pour rien si on le retrouve parmi les titres choisis pour fonctionner avec le Bleemcast !, car malgré son grand âge, il n'en reste pas moins l'un des jeux de combat les plus efficaces qui soit. Et puis, c'est tout de même un événement que de pouvoir jouer à un épisode de Tekken sur une console Sega. Oubliez un instant la pauvreté graphique de Tekken 3, et reconnaissez-lui une jouabilité exceptionnelle et de nombreux personnages captivants.



Si l'on m'avait dit que je jouerais un jour à Tekken 3 sur Dreamcast...

C'est pas Bruce Lee, c'est Law !

leur lot d'originalité, comme un mode Beat'em all assez sympa (et qui vous permettra de gagner un autre personnage inédit), un mode "Balle au prisonnier" ou un mode Theater pour revoir toutes les cinématiques du jeu. De quoi vous occuper un bon moment ! Mais ce qui fait vraiment la force de Tekken 3, c'est surtout son gameplay. Bien qu'utilisant la 3D, le jeu ne gère que très peu l'espace. À peine pouvez-vous effectuer quelques esquives latérales. Mais comme l'avait déjà si bien démontré Rival Schools 2 sur Dreamcast, cela n'a rien de pénalisant. Les coups s'enchaînent rapidement et après quelques combats, vous pourrez réaliser quelques combos impressionnants. Chaque combattant disposant d'une importante palette de coups et de techniques assez différentes, vous passerez de nombreuses heures à explorer toutes les combinaisons possibles. Personnellement, ma préférence va au percutant Bryan Fury (ses coups de poing sont dévastateurs). Pour tout ça, vous n'aurez besoin que de quatre boutons (la combinaison de deux d'entre eux vous permettra de projeter votre adversaire).

Le mode Beat'em all propose une variante intéressante.

Eddy Gordo, un combattant unique qui sera absent du Tekken 4 de la PlayStation 2.

Les replays vous permettront d'admirer les progrès accomplis grâce à cet astucieux programme.

Et le Bleem ! me direz-vous ? Il agit merveilleusement, lissant totalement toutes les textures du jeu. Cette amélioration graphique est avant tout visible sur les personnages qui, sans leur aspect légèrement cubique, auraient pu être aussi beaux que ceux de Rival Schools 2. L'animation tourne en 60 images/seconde, faisant de ce Tekken le plus rapide de la série. Les différents effets visuels liés à certains coups ont pris un peu d'ampleur (les flammes d'Ogre ressemblent enfin à de vraies flammes). Mais attention, les petits bugs d'affichage sont toujours présents.

Au final, on ne peut qu'attendre avec impatience la sortie de ce nouveau Bleem ! qui nous rendra plus beau un des meilleurs jeux de combat de la PS One.

Neo Alex (qui s'apprête à coller un bon coup de pied au cul à Kyo)

Est-ce que tu sens le pouvoir de la Force ?

Des personnages toujours aussi charismatiques.

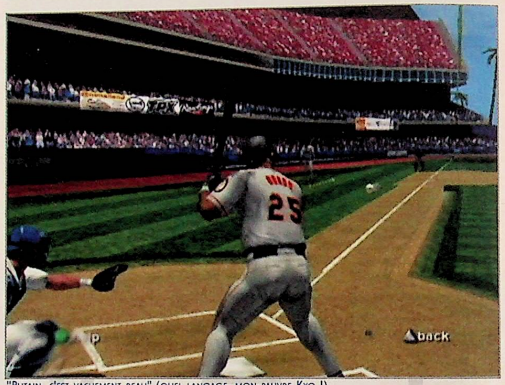
TRAVELLING

World Series Baseball 2K2

Encore une hitoire de balle...

Après une preview assez lamentable de la part de notre pauvre Titia (aussi douée pour les jeux de sport que Tuco pour les tests d'intelligence), il était temps que nous revenions un peu sur cette magnifique simulation de base-ball, sport culte aux Etats-Unis, et sport con en France. Ces deux malheureuses pages ne s'adresseront bien sûr qu'à un nombre restreint de lecteurs. Les autres peuvent toujours se rendre directement plus loin, nous ne leur en voudrons pas (à condition qu'ils s'inscrivent au Fan-Club Francis Lalanne créé par votre fidèle Kyo). Bon, allez, place au sport. Prenez votre batte (non, Tuco, je ne parle pas de celle-là !), chaussez vos meilleurs crampons (non, Titia, je n'ai pas dit "chaussons" !), et en route pour la victoire...

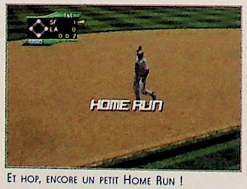
Neo Alex



"Putain, c'est vachement beau" (quel langage, mon pauvre Kyo !).

Pauvre Titia, la voilà qui se prend pour Sophie Thalman (après sa période "blouson noir", serait-ce le début de l'ère "bimbo" ?). Houlà, je crois que Kyo devrait éviter de lui confier la preview de jeux de base-ball, ça ne lui réussit pas du tout. Compétence et intelligence ? Hum... Bon, là, je vais éviter de rire, ça pourrait déclencher des catastrophes. Alors ma chère Titia, je commencerai, avec le soi-disant seul neurone que je n'ai pas, en disant qu'une équipe de base-ball se compose de batteurs, de receveurs, d'un lanceur... Enfin bref, de tout un tas de bonshommes qui n'ont pas besoin de l'intuition féminine pour faire correctement leur boulot. Pour ce qui est de s'extasier sur les corps athlétiques de ces rois de la balle, tu repasseras. Les joueurs de base-ball ont souvent tendance à se négliger. Ils sont mal rasés et chiquent à tout va (détestable habitude qui rappelle le Tuco à ses débuts !). Alors, pour consommer, tu repasseras, à moins d'apprécier les p'tits amis tout droit sortis de "La Guerre du feu". Pour ta gouverne, sache que, oui, on peut être une fille et aimer les jeux de sport (ex. : Kyo). Plus sérieusement, les filles aiment beaucoup Virtua Tennis sur Dreamcast, ce qui prouve bien que les mentalités évoluent, et dans le bon sens du terme. Allez, passons maintenant au jeu. Quelques changements notables ont fait leur apparition. Désormais,

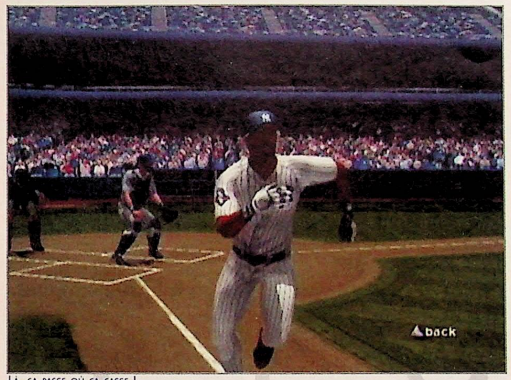
Le replay offre quelques angles de caméra assez impressionnants.



Et hop, encore un petit Home Run !

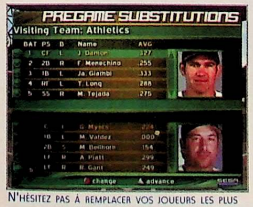
Les batteurs pourront désormais être contrôlés indépendamment de base en base.

Conception :	Visual Concepts
Distribution :	Sega
Genre :	Sport
Sortie prévue :	Septembre 2001 (US)



Là, ça passe ou ça casse !

une icône apparaîtra sur le sol pour que vous puissiez totalement contrôler la direction de vos lancers lorsque vous êtes en défense. Cela rendra ces phases de jeu nettement plus intuitives et intéressantes. Mais cette icône a surtout pour but de faire apparaître la balle aux yeux du commun des mortels. C'était en effet le reproche que l'on pouvait faire à l'égard du précédent volet. En défense, il était très difficile de se positionner correctement. Merci à Visual Concepts d'avoir pensé à ceux qui n'ont que deux bras et dix doigts. Les néophytes souhaitant s'initier au base-ball en seront ravis, mais cela ne devrait pas avoir trop d'influence sur les chiffres de vente (les Américains étant prêts à acheter n'importe quoi, du moment que c'est du base-ball !). Hormis cette petite amélioration concernant la jouabilité, sachez que vous pourrez désormais contrôler vos batteurs lors de leur course de base en base. Tactiquement, c'est très fort ! Cela peut changer entièrement le cours d'un match. En effet, parfois, trois batteurs bien placés valent mieux qu'un Home Run direct. Rappelons d'ailleurs à notre chère Titia que l'ancien World Series Baseball 2K 2... Ben, heu... C'est World Series Baseball 2K 1 (comme quoi la compétence et l'intelligence n'excluent pas quelques problèmes d'arithmétique.). Autre chose, la jouabilité de ce précédent volet n'était pas exécrable, seulement un peu complexe. Le mode Online recensé par notre Sophie Thalman de la Dreamcast était déjà présent, il n'est donc pas une nouveauté. Cependant, seuls les Américains en profiteront. Voilà, je pense avoir fait le tour des nouveautés. Rendez-vous pour un test complet dans un prochain Dreamzone.

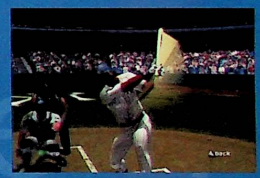


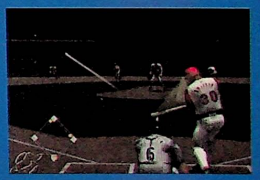
N'hésitez pas à remplacer vos joueurs les plus faibles.

Vite, renvoyer la balle vers la bonne base...

AU CŒUR DE L'ACTION...

Sur le précédent World Series Baseball 2K, l'accent avait été mis sur le réalisme. Et il faut reconnaître qu'à deux ou trois bugs près, on se serait presque cru en pleine retransmission télévisée. Pour cette suite, rien de bien neuf de ce côté-là, comme on aurait pu s'y attendre. Seule l'animation a été légèrement revue pour éviter quelques couacs déplaisants. Il fallait bien ça pour supporter les quelques nouveaux mouvements employés pour les courses de base en base, désormais entièrement gérées par le joueur. Une chose est sûre, c'est vraiment beau. Quel dommage que la Dreamcast n'ait jamais bénéficié d'un jeu de football à la hauteur de la série des 2K. Enfin, l'espoir fait vivre...

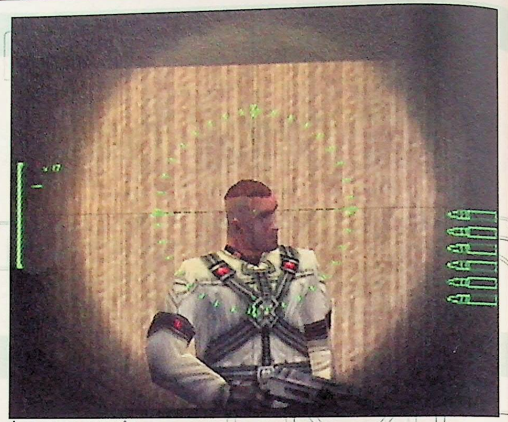




Celle-là, je vais la chopper sans problème...

Soldier Of Fortune

S'il y a une chose qui va manquer à notre ami Kyo, c'est de ne plus parler de Soldier Of Fortune dans la page réservée au prochain numéro. Cela va faire des mois et des mois que le titre est annoncé dans cette rubrique, qu'on en fait des previews interminables afin de vous présenter les nouvelles photos et de vous donner les dernières news. Des mois entiers pendant lesquels la plupart d'entre nous ont déjà terminé le titre trois fois sur PC et n'en peuvent plus de patienter. Eh bien au moment où Half Life disait définitivement adieu à la Dreamcast, Soldier Of Fortune sortait enfin du bois. Mieux vaut tard que jamais, mais peut-être avons-nous un peu trop attendu, parce que le résultat est un peu décevant d'un point de vue technique.



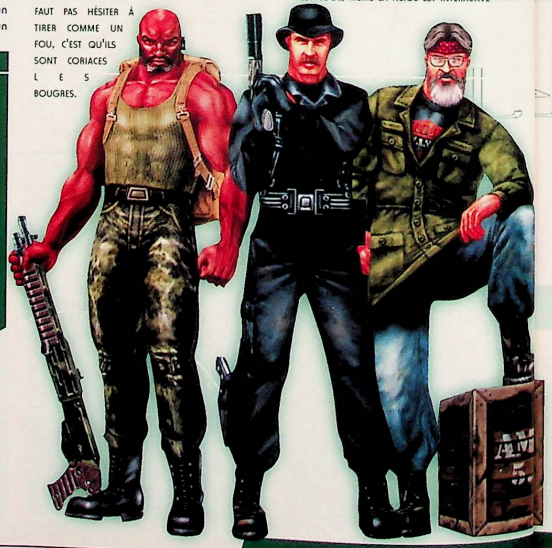
Avant le calme, la tempête.

Encore, encore !!!

D'ores et déjà, et avant toute chose, il faut vous prévenir, Soldier Of Fortune est un titre dopé à la Testostérone, aux anabolisant de dinosaure, sévèrement burné et réservé à un public averti. Ici, il n'est pas question de fleur bleue, du doux ruissellement d'un torrent dans une vallée encaissée des Pyrénées ou encore d'un couché de soleil sur le littoral corse. Ici, il s'agit de guerre urbaine puante et impitoyable. Votre ennemi est Saddam Hussein (oui, polémiquement parlant, on ne peut pas dire que ce soit ni très intelligent, ni très adroit, mais bon, passons), et ses hommes vont sacrément dérouiller. Pour que les choses soient claires au niveau de l'ambiance, demander l'heure, même poliment, peut coûter 26 mois de dentiste et un anus artificiel. Ici, on tire, on charcute, on explose, on éviscère, on crève, on triture, on hache et éventuellement après on lâche un grognement (ouais quoi, on discute). La version du soft est non censurée (sur la version PC, vous aviez la possibilité de choisir une option Kid plus édulcorée) et on ne vous cachera pas que certaines associations vont en avaler leur perruque et leur dentier. Comme sur PC, si vous dégommez vos ennemis avec minutie, il sera possible de les disloquer en plusieurs parties bien distinctes. C'est un peu le remake ultra violent de La tête et les jambes, au sens propre (oui, si on veut) ; il suffit d'y ajouter les Bras pour que le tableau soit complet.

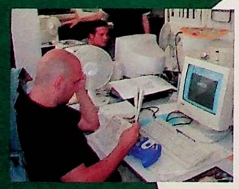
À bout portant, il ne faut pas hésiter à tirer comme un fou, c'est qu'ils sont coriaces les bougres.

C'est cool, même la neige est interactive



CHARGEEEEEEEZ ZZZZZZZZZZ !!!!!!!!!

Le défaut du jeu, le truc insupportable qui serait capable d'énerver un moine tibétain en méditation depuis 20 ans, Soldier Of Fortune le pratique avec une maestria indéniable. Ce sont des temps de chargement plus que longs, plus que très longs, et encore plus longs que longs. On dirait un peu Kyo qui essaye de t'expliquer ce qu'il a compris à un RPG, Titia qui t'explique que Patriot est un bon film, ou Neo Alex qui parle de lui, on s'emmerde d'une force, c'est terrifiant. C'est pire que tout et il faut vraiment que le jeu soit bien pour qu'on soit aussi patient avec lui, parce que promis juré, à la longue, c'est insupportable.

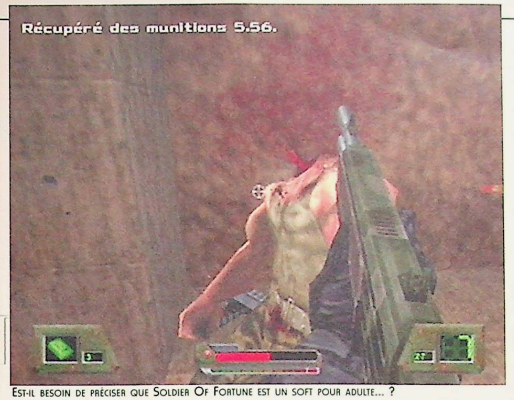


Le dernier FPS Sur Dreamcast ?

SOF sur Dreamcast est une adaptation fidèle de la version PC, avec quelques différences techniques notables, mais qui dans l'esprit et le principe restent quasiment les mêmes. Vous incarnez une sorte de mercenaire, avec des testicules grosses comme des montgolfières, qui "traite" avec les ennemis en faisant parler la lame et la poudre. Il s'agit d'un FPS (Doom Like pour l'ancienne génération qui préfère encore utiliser ce terme pour définir le genre) qui vous plonge dans une aventure moderne et volontairement guerrière. Au niveau de la progression des tableaux, à moins d'être complètement dans le coltar, aucune des mini-épreuves, quelle qu'elle soit, ne vous posera de problèmes majeurs. Pour réussir et gagner à SOF, il suffit d'ajuster, de tirer et d'avancer. C'est simple, rapide et efficace.

Quoi de neuf, doc ?

On ne peut pas vraiment parler de nouveauté par rapport à la version PC, dans la mesure où la version Dream a perdu des plumes au passage. La principale étant le rendu de l'image. On est bien loin de la résolution que l'on espérait. On était devenu exigeant à partir du moment où la version Dream de la Révélation finale nous avait séduits et, en comparaison avec son homologue PC, n'avait vraiment pas de quoi rougir. Les développeurs des quatrièmes aventures de Lara Croft s'étant même payé le luxe de rajouter des effets de lumière et des ombres qui n'existaient pas sur PC. Eh bien pour SOF, on est vraiment loin de ce résultat ! Rien de plus, si

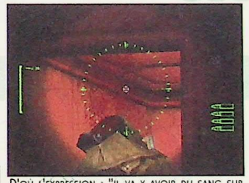


Est-il besoin de préciser que Soldier Of Fortune est un soft pour adulte... ?

C'est clair, je suis déjà passé par là...

Finesse est mère de sûreté

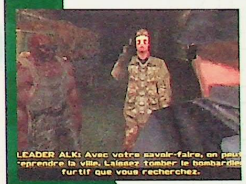
La vision nocturne est parfois indispensable pour progresser dans les tableaux



D'où l'expression : "Il va y avoir du sang sur les murs".

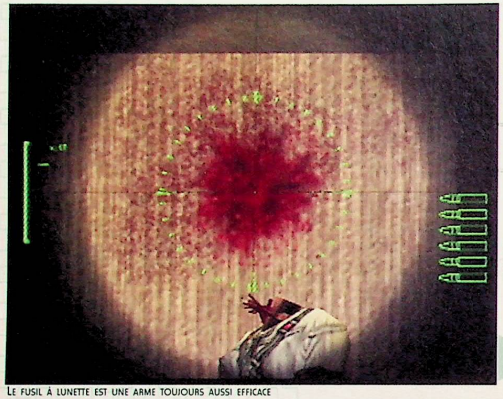
CINÉMATIQUE

Les scènes cinématiques ne sont pas d'un niveau transcendantal dans Soldier Of Fortune. Elles utilisent le moteur du jeu, donc pas d'images de synthèse croustillantes. Elles sont réduites à leur plus simple expression. Elles mettent en scène un semblant d'histoire qui nous fait singulièrement penser au pastiche de Rambo avec les Nuls de la grande époque. AHHHHH, nostalgie, quand tu nous tiens. Blague à part, elles permettent de suivre la progression du héros et donnent parfois la solution pour se sortir d'un piège. Et plus anecdotiquement, elles nous montrent à quoi on ressemble.

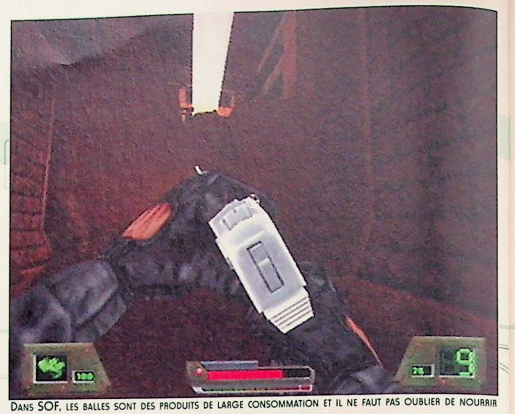


C'est bon Alex, on t'a reconnu, allez, enlève ta barbe

ce n'est une très nette perdition dans les couleurs, et surtout dans la modélisation des personnages. Des détails en moins et une résolution imparfaite. Les concepteurs ont certainement eu un choix cornélien à faire. Ils ont voulu respecter le jeu dans son concept et son principe, et ne rien supprimer des tableaux et des ennemis. Mais ils ont fait attention à ne pas altérer la fluidité, et pour ce faire, ils ont dû rogner quelque peu sur les graphismes. Le résultat est appréciable mais bien loin d'égaler son support concurrent avec une bonne config. Il faut préciser qu'à ce stade d'exigence, autrement dit vouloir refaire le jeu dans son intégralité, ça limite les options qu'on aurait aimé voir sur la version Dream. Donc, pas de mode Multijoueur, que ce soit online ou versus en écran splitté, qui vienne agrémenter le titre. C'est bien dommage, car on aurait aimé se mesurer dans des conditions bien gore à un autre joueur. Il



LE FUSIL À LUNETTE EST UNE ARME TOUJOURS AUSSI EFFICACE



DANS SOF, LES BALLES SONT DES PRODUITS DE LARGE CONSOMMATION ET IL NE FAUT PAS OUBLIER DE NOURRIR SON GUN

AVANT LE DÉBUT DE CHAQUE MISSION, VOUS AVEZ LA POSSIBILITÉ DE VOUS ÉQUIPER COMME BON VOUS SEMBLE.

DANS SOF, ON NE FAIT PAS DE PRISONNIERS. SI VOUS BLESSER UN DE VOS ADVERSAIRES, VOUS DEVEZ L'ACHEVER AVANT QU'IL NE REPRENNE SES ESPRITS ET NE VOUS TIRE DESSUS À SON TOUR.

FRANCHEMENT SI ON LE CROISE DANS LE MÉTRO, ON N'A PAS VRAIMENT ENVIE DE LE CONTRARIER.

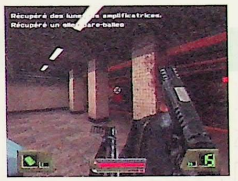
ENGORE ET ENGORE, C'EST QUE LE DÉBUT DAGORE, DAGORE.

ICI, PAS DE GUERRE PROPRE, PAS DE FRAPPE CHIRURGICALE, PAS DE FAUSSE PISTE OU DE FAUX-SEMBLANTS. LES TÊTES EXPLOSENT, LES MEMBRES SONT ARRACHÉS, LES VISAGES SONT CONTORSIONNÉS PAR LA DOULEUR ET LE TOUT DANS LE FRACAS ÉPOUVANTABLE DES ARMES À FEU QUI CRACHENT LA MORT ET LES OS QUI SE BRISENT. RIEN N'EST LAISSÉ AU HASARD, ET SURTOUT PAS LES DÉTAILS PEU RAGOÛTANTS TEINTÉS DE ROUGE ET DE DÉTRITUS VISQUEUX QUI NE SONT PAS SANS RAPPELER DE LA CERVELLE. IL NE RESTE PLUS QU'À CONCLURE CE MINI-THÈME ILLUSTRÉ PAR UN IRONIQUE ET CYNIQUE : "BON APPÉTIT !"

Développeur/Editeur : Ubisoft/Crave Entertainement - Genre : FPS - Dispo

UN ARSENAL DE FOUS FURIEUX

LES ARMES QUI SONT MISES À VOTRE DISPOSITION DANS SOF SONT BIEN ENTENDU FAITES POUR ÉCLATER DU DINOSAURE. MAIS IL N'Y EN A PAS DANS SOF, ME DIREZ-VOUS... ET JE VOUS RÉPONDRAI D'UN LACONIQUE : "JUSTEMENT !". LES EFFETS DES DIFFÉRENTS IMPACTS SUR LES HOMMES OU SUR LES DÉCORS QUAND CES DERNIERS SONT INTERACTIFS SONT COMPLÈTEMENT DISPROPORTIONNÉS. LEUR MODÉLISATION EST EFFICACE ET SE RAPPROCHE ASSEZ DE LA RÉALITÉ. MÉFIEZ-VOUS, MÊME EN NIVEAU FACILE, LES MUNITIONS SONT UNE DENRÉE RARE QU'IL NE FAUT PAS DISTRIBUER À TOUT VA COMME DES PROSPECTUS.

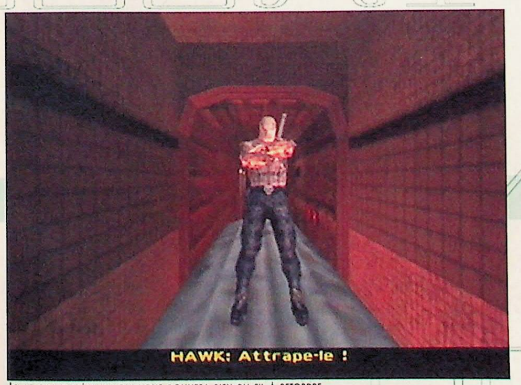


reste une ambiance impayable, politiquement incorrecte, une sorte de défoulatoire virtuel qui peut satisfaire les amateurs de sensations fortes. Même si Soldier Of Fortune n'est pas parfait, il a le mérite d'avoir été plutôt bien converti, et aucun de nous ne s'en plaindra, bien au contraire.

El Tuco

OK, IL RESTE QUELQUES BUGS D'AFFICHAGE, MAIS RIEN DE BIEN MÉCHANT.

NORMALEMENT, LES PERSONNAGES ONT ÉTÉ MODÉLISÉS AVEC 26 POINTS D'IMPACT ET DE RÉACTION SUR TOUT LE CORPS. SI L'ON N'EN DOUTE PAS SUR PC, SUR LA VERSION DREAM, ON EST UN PEU PLUS DUBITATIFS...



ICI LE GRAND MÉCHANT QUI VOUS DONNERA BIEN DU FIL À RETORDRE

L'avis d'Alex

Excellent, défoulant, gore, puissant, jubilatoire, aucun mot n'est assez fort pour décrire le plaisir que l'on prend avec ce magnifique Doom-like. Enfin un titre qui saura combler les joueurs solitaires qui n'avaient jusque-là rien à se mettre sous la dent. Maniable (pour peu que l'on ne s'appelle pas Tuco), beau (pour peu que l'on ne s'appelle pas Tuco), Soldier Of Fortune ne souffre que de temps de chargement ignobles qui prouvent que cette version Dreamcast aurait pu être l'objet d'encore plus d'attention. Pas grave, ce jeu, c'est d'la bombe !

93%

15 Graphismes

La modélisation des personnages est moins bien réussie que sur PC, mais reste quand même d'un niveau assez correct. C'est au niveau des couleurs et du rendu de la lumière qu'on aurait aimé être un peu mieux servis.

17 Animation

En dépit de nombreux personnages à l'écran en même temps, de plusieurs actions et des décors assez détaillés, il est vraiment très rare de prendre le soft en flagrant délit de ralentissement.

17 Son

Impacts, cris de douleur, impacts de cartouche explosions, et musique bien beauf, la gamme est complète et savoureuse pour les amateurs du genre.

17 Jouabilité

Une prise en main assez difficile, mais une fois la chose entendue, il est très agréable à manier et intelligemment fait.

15 Durée de vie

Il manque un mode Multijoueur pour que nous soyons entièrement satisfaits de SOF, parce que finir le jeu en une douzaine d'heures n'est vraiment pas un challenge impossible.

En Conclusion

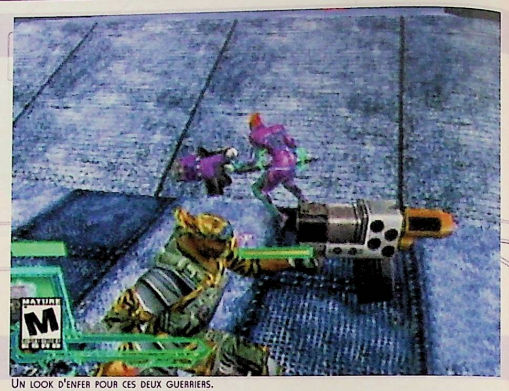
Fidèle adaptation du titre sur PC, Soldier Of Fortune s'est fait attendre. Le réveil est un peu nauséeux, on en attendait un peu mieux. Mais l'ensemble est d'un niveau très correct, si on excepte les insupportables temps de chargement.

90 %

IMPORTS DREAMCAST

Heavy Metal : Geomatrix

Capcom n'a visiblement toujours pas décidé d'arrêter de nous refaire inlassablement la même chose, mais avec quelques petits plus. Cette fois, nous sommes en face d'un savant mélange de Spawn et de Power Stone. Seule réelle originalité, l'univers de jeu est celui du film d'animation Heavy Metal F.A.K.K., enfin... Presque ! Bon, pas grave, ce qui compte, c'est que l'action soit au rendez-vous et que la Dreamcast soit ici pleinement exploitée, enfin... Presque ! Je sais, vous devez être en train de vous demander si le jeu est aussi bon que cela. En l'occurrence, pour le savoir, vous devrez lire attentivement mon test. Bonne lecture !



Un look d'enfer pour ces deux guerriers.

Encore un jeu de boston sur Dreamcast ! Décidément, cette console ne finira jamais de m'étonner. D'autant que ce dernier n'est pas en 2D, mais en 3D. En fait, comme je l'ai dit précédemment dans mon intro, le principe de ce Heavy Metal : Geomatrix s'inspire de celui des deux Power Stone et de Spawn. En clair, cela signifie que les combats s'effectuent à un rythme trépidant, et principalement à distance. N'allez surtout pas croire que ce titre soit pour autant dénué de toute originalité...

Un univers... Très hard !

Vous le découvrirez dès l'introduction, ce nouveau jeu de Capcom est une adaptation libre de Heavy Metal F.A.K.K. 2, un film d'animation pour adultes sorti en DVD Zone 2 il y a quelques semaines. Si ce dernier ne brillait pas vraiment par une grande qualité artistique, il bénéficiait d'une héroïne assez plantureuse, directement calquée sur Julie Strain. Qui est Julie Strain ? Pour résumer, disons que c'est une bombe. Pour en savoir plus, je vous conseille de jeter un œil sur le texte "L'inspiration". D'ailleurs, le jeu a été approuvé par son mari, Kevin Eastman, qui fut aussi le réalisateur de ce dessin animé. Le design des personnages a même été réalisé par Simon Bisley, un dessinateur connu pour des œuvres comme Slaine ou Lobo. On retrouve enfin plusieurs private jokes tout au long des différentes arènes.

Et le jeu ?

Vous commencerez par choisir un personnage parmi un ensemble de combattants tous assez impressionnants physiquement, répartis en équipes de trois et classés selon leur genre. On pourrait presque se croire dans un vidéo-clip du groupe de hard-rock KISS. Ce look a de plus directement inspiré les musiques du jeu, puisqu'elles devraient faire mourir votre grand-mère d'une crise cardiaque dès les premières notes. Après, vous aurez le choix entre différents modes, de l'Arcade au Versus, en passant par le Training. M'enfin, en gros, disons que le principe ne varie guère d'un mode à l'autre. Vous combattrez face à un ou plusieurs adversaire(s) dans de vastes arènes, à la manière de Spawn. Heureusement, celles-ci sont nettement moins complexes. Vous pourrez détruire quelques éléments du décor et ramasser différents icônes servant à booster votre armement. Sabre laser, méga lance-missiles, lance-flammes, vous disposerez du parfait matériel du destructeur de masse.

Sympathique

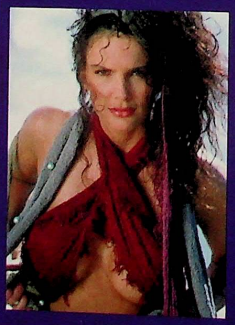
Après quelques parties, vous comprendrez que Heavy Metal est bien meilleur que Spawn et que l'univers proposé n'est pas inintéressant. À plusieurs, on s'éclate bien ! Les combats sont souvent très bourrins, mais, après tout, le titre de Capcom ne joue pas dans la même catégorie. Techniquement, il n'a pas à rougir face aux Power Stone. En fait, le seul gros reproche que l'on puisse lui faire, c'est que seul, on s'en lasse assez rapidement. Vous avez donc tout intérêt à l'essayer avant de l'acheter. Moi, j'ai bien aimé !

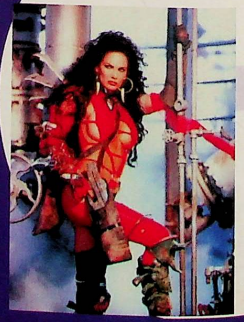
Neo Alex (qui aimerait bien se défouler)

C'est souvent celui qui a le plus gros flingue qui gagne... !

AH, L'INSPIRATION...

Voici l'une des nombreuses sources d'inspiration des programmeurs de Capcom pour les personnages féminins de ce titre. Vous me direz, mais qui est cette jeune femme au corps superbe et au regard de guerrière ? Ah, oui... Julie Strain Eastman est la femme de Kevin Eastman, le créateur des Teenage Mutant Ninja Turtles et patron de l'actuelle édition américaine du magazine Heavy Metal. Julie est une actrice spécialisée dans les films de série Z (l'idéal pour mettre en avant gore et gros seins !). Que son talent de comédienne soit plus que discutable n'empêchera pas ses fans de la trouver à leur goût !





Développeur/Editeur : Capcom - Genre : Beat'em up up 3D - Dispo Jap

Un cousin futuriste de Hulk !

Certains décors sont un peu vides.

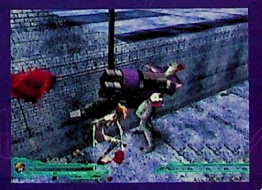
L'avis de Tuco

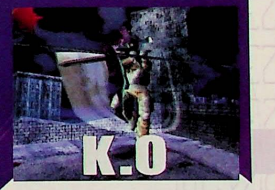
Un beat them up tout ce qu'il y a de plus classique, qui se laisse jouer parce que vous avez prêté vos autres softs. Le titre n'a réellement de l'intérêt que lorsque vous jouez à plusieurs. Graphiquement et du point de vue de l'animation, c'est correct, mais il manque ce côté sexy du D.A qui fait cruellement défaut au titre.

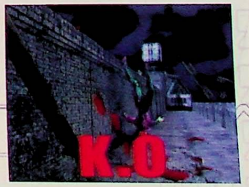
On se croirait dans Star Wars avec ces sabres laser.

LA VIE EST UN ENFER...

Dans Heavy Metal, les combats sont très violents. Le sang coule à flots et les explosions se succèdent comme en temps de guerre. Ne vous étonnez donc pas d'évoluer au sein de décors apocalyptiques dignes de Ken le survivant ou de Mad Max. Mais en fait, cet univers attrait surtout à celui du film de Kevin Eastman, Heavy Metal F.A.K.K. 2. D'ailleurs, il suffit de regarder la tenue particulièrement sexy d'un des personnages pour lui trouver une furieuse ressemblance avec Julie Strain. Cette dernière est aussi visible sur quelques posters géants appliqués sur quelques murs de certains niveaux. Allez, je vous laisse chercher !







16 Graphismes

Bien que l'ensemble soit un peu trop cubique comparé à un Soul Calibur ou à un Dead Or Alive 2, c'est plutôt agréable. Les personnages ont un look... heu... terrifiant, et les décors sont bien variés. Vous ne serez pas trop déçus, la Dreamcast assurant encore un max.

16 Animation

C'est fluide, c'est rapide, et les bugs d'affichage sont 10 fois moins nombreux que dans Spawn. D'un autre côté, les arènes sont beaucoup plus simples, voire parfois désertiques. Enfin, on ne peut pas tout avoir...

15 Son

Là, ça dépend beaucoup des goûts ! Soit vous aimez la musique capable d'exploser vos vitres et d'effrayer tous les animaux du quartier en moins d'1 minute, soit vous êtes un amoureux des symphonies de Mozart et vous couperez rapidement le son. Les bruitages sont à l'image du jeu, "barbares" !

16 Jouabilité

À la différence de Spawn, ici, vous n'aurez aucun mal à vous repérer. La prise en main est accessible à tous, ce qui paraît normal pour un jeu en provenance des salles d'arcade. La difficulté est bien dosée dans le mode Arcade.

14 Durée de vie

À plusieurs, c'est le pied garanti pour un bon moment ! Mais seul, vous allez vous ennuyer sévère. Les modes de jeu ont beau être nombreux, nous sommes en face d'un jeu de combat bourrin et répétitif.

En Conclusion

Un bon titre qui pourra vous défouler une petite semaine avant de passer à autre chose. Mais si vous êtes en manque de nouveautés sur Dreamcast, laissez-vous tenter !

89%

Alien Front Online

Pour sa fin de carrière, la Dreamcast aura été plutôt gâtée en jeux utilisant le mode On-line. Malheureusement, la majorité de ces titres ne s'adresse qu'aux publics américain et japonais. Pour l'Europe, on doit se contenter de ceux qui sont les plus accessibles pour un joueur solitaire. Dans le cas d'un Phantasy Star Online Vers. 2, ce n'est pas très grave, puisque le français fait partie des langues utilisées, mais pour les autres...
Enfin, accueillons avec bonheur Alien Front Online, dernier représentant d'une espèce vouée à l'extinction, celle des jeux Dreamcast !

Ce jeu est vraiment beau.

Un jeu de tanks comme celui-ci, on n'avait pas vu ça sur consoles depuis le Cyber Sled de Namco (dont l'adaptation sur PlayStation avait été des plus bâclées). Heureusement, ce titre développé par Wow Entertainment dispose d'une originalité susceptible d'intéresser tous les possesseurs d'une Dreamcast. Mais bon, avant toute chose, avant toute investigation plus poussée, penchons-nous quelques instants sur le scénario. Je vous rassure tout de suite, il ne fera pas exception à la règle, il est basique à souhait. Une odieuse (elles le sont toujours !) race extraterrestre, les Triclops, a décidé de conquérir la Terre. Mais plutôt que d'utiliser des vaisseaux gigantesques ou des petites navettes de combat comme dans Independence Day, ils ont opté pour différentes formes de tanks au look très tendance (n'oublions pas qu'ils disposent d'une technologie supérieure à la nôtre). L'espoir, ô combien fragile, de l'espèce humaine réside une fois de plus dans la compétence de l'armée américaine (qu'ils sont forts ces Yankees !). Je vous l'avais dit, ici, on fait dans le bourrin, pas dans la dentelle. C'est pas un jeu d'tapettes ! Enfin, au moins, les fanatiques de shoot'em up évolueront comme des poissons dans l'eau et se réjouiront de la possibilité de diriger des tanks.

Choisi ton camp, camarade

Après avoir passé l'introduction sommaire du jeu, on est tenté de commencer directement par le mode Tactics, mais ce serait une grossière erreur (tout du moins pour votre malheureux paddle !). Optons donc plutôt pour l'Arcade. Là, nous avons directement la possibilité de choisir notre camp. Ah, en voilà une idée qu'elle est bonne ! Rien ne vaudra jamais le charme de mettre la pilée à l'armée américaine. Bon, concrètement, les niveaux varient peu sur le plan des décors, que vous choisissiez les humains ou les Triclops. Chaque camp dispose de trois tanks différents, ce qui offre des possibilités tactiques assez larges, puisque chacun possède ses propres caractéristiques. Les missions sont ici toutes les mêmes, et vous devrez éliminer un certain nombre de véhicules ennemis en un temps limité. Bien qu'il soit possible de profiter du décor (buildings, dunes de sable, montagnes...) pour se cacher, on passe plus de temps à foncer tout droit pour tout exploser sur son passage, d'autant que vous possédez un nombre de vies infini. Si vous perdez, c'est uniquement parce que vous n'avez pas rempli votre quota dans le temps imparti. Première constatation : le moteur 3D est extrêmement performant. Les graphismes sont détaillés et colorés, appuyant parfaitement une animation volontairement un peu lente (tank oblige !) mais toujours fluide. Si la difficulté est assez importante dans un premier temps, elle ne découle absolument pas d'une quelconque défaillance de la jouabilité. La prise en main est rapide, et quelques minutes suffisent amplement à comprendre le fonctionnement de la tourelle (la mobilité de cette dernière vous permettant de tirer dans une autre direction que celle vers laquelle roule votre tank). Ce mode Arcade constitue donc une excellente mise en bouche...

À vos ordres, chef !

Désormais fort de l'expérience de quelques combats, c'est avec une certaine curiosité que l'on se dirige vers le mode Tactics. Comme pour l'Arcade, vous aurez le choix entre les deux races qui s'affrontent sur notre bonne vieille planète bleue. Après ce choix, un nouvel écran apparaît. Sur ce dernier, vous verrez un immense tableau composé d'hexagones. Chaque hexagone représente une mission. De temps en temps, vous pourrez choisir de changer de série de missions. Ce choix influencera directement la cinématique que vous obtiendrez en bouclant le jeu. Entre les humains et les Triclops, il vous faudra réussir plus de quarante missions pour obtenir les 8 fins possibles. Au moins, nous voilà rassurés quant à la durée de vie d'Alien Front Online. Ah, tiens, parlons-en du mode Online (j'en profite pendant que j'ai toute votre attention !). Sachez que, malheureusement, c'est le seul moyen de jouer à plusieurs à ce titre. Pour se rattraper, Sega a particulièrement soigné cet aspect du jeu. Ainsi, jusqu'à 8 joueurs pourront s'affronter, à raison de 4 par équipe. Le choix des terrains étant assez important, on n'a pas trop l'impression de toujours faire la même chose. Mais la véritable originalité se situe dans le petit micro intégré à la boîte du jeu. Ce micro (le même que celui utilisé dans Seaman) se fixe sur votre pad comme un vulgaire VM. Il vous permettra de garder le contact avec vos coéquipiers durant toute la partie. Je vous laisse imaginer les possibilités tactiques (et les coups tordus !) que ce petit accessoire permet.

Le petit plan en haut à gauche est idéal pour se repérer.

On se croirait dans Indenpendence Day !

UN PEU DE FINESSE...

Au départ, vous ne possédez qu'un simple canon pour éliminer la racaille extraterrestre. Heureusement, les carcasses de vos ennemis détruits feront rapidement place à quelques armes secondaires assez intéressantes : un lance-flammes, un missile nucléaire (si, si !), une mitrailleuse...
Si jamais vous choisissez les aliens, les armes seront légèrement différentes : boule de gravité, drone volant, rayon laser, spore d'invisibilité... Bref, vous aurez l'embarras du choix !
Parfois, vous serez épaulé par quelques collègues. Profitez-en pour ajouter votre puissance de feu et éliminer tous vos adversaires avec un risque moindre. Dans chaque niveau, vous trouverez aussi une petite zone entourée d'un grillage lumineux vert. En y pénétrant, vous réparerez les dégâts de votre véhicule.

La Dreamcast est-elle vraiment morte ?

C'est vrai que l'on peut encore se poser la question lorsqu'on voit la qualité des toutes dernières productions sorties sur cette console. Il suffit d'observer Alien Front Online pour le comprendre. Techniquement superbe, parfaitement jouable, hyper long, disposant d'un mode On-line inattaquable, ce jeu est tout bonnement excellent, même si certains le taxeront forcément de "bourrin". Quant à savoir s'il débarquera un jour en France, wait and see...

Neo Alex (qui aime son gros canon)

L'avis de Tuco

Un jeux de tanks futuriste qui n'a d'intérêt que celui qu'Alex Neo lui porte. En gros : c'est bien. Eh bien on va un peu remettre les pendules à l'heure, il n'y a vraiment pas de quoi casser des briques et se laisser embarquer dans le délire le plus total. On dira donc que c'est pas mal.

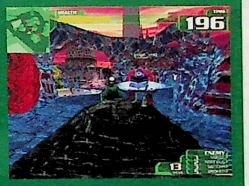
Développeur/Editeur : Wow entertainement/sega - Genre : action/statégie - Dispo Us

Tous les noms que vous voyez en bas concernent le mode On-line.

Ma parole, mais c'est la guerre !

APRÈS L'ACTION LA TACTIQUE

Je vais tâcher de vous prouver ici l'utilité du mode Tactics, qui permet d'accéder à de nombreuses missions variées. Un échec à une mission ne signifie pas forcément un arrêt définitif. Vous pourrez toujours effectuer la suivante, mais pour obtenir la fin, il faudra toutes les réussir. Chaque mission vous impose des contraintes qu'il faudra contourner pour sauver l'humanité, ou bien la détruire...



PUISSANCE DE FEU...

Un amateur de shoot'em up se doit de piloter un véhicule à la hauteur de ses désirs. Dans le cas d'Alien Front Online, ce sont des tanks. Pour les humains, on trouvera trois tanks calqués sur la réalité et classés suivant trois niveaux de vitesse et de blindage. Pour les débutants, je conseille le tank le plus résistant, même s'il est aussi le plus le lent. Côté extraterrestres, trois véhicules futuristes seront accessibles, du plus original, le Bipod, au plus classique, l'Hover-tank. Admirez-moi un peu ces zolies tutures !

17 Graphismes

Honnêtement, ils sont presque aussi beaux que ceux d'Outtrigger. Les détails sont suffisamment nombreux pour que l'on ait vraiment l'impression d'évoluer en pleine invasion extraterrestre (j'aime bien le décor de Washington).

15 Animation

Les bugs d'affichage étant peu nombreux, on ne peut que reprocher l'apparente lenteur des déplacements des différents tanks. Mais les plus intelligents d'entre vous auront certainement compris que cela apporte un peu de réalisme aux mouvements de ces monstres d'acier.

14 Son

La musique, tantôt martiale, tantôt épique, peut rapidement porter sur le système nerveux et provoquer un violent désir de couper le son chez un joueur possédant un minimum de neurones. Pour les bruitages, c'est pas mal du tout (certains m'ont même fait penser à Star Wars !).

16 Jouabilité

Si la difficulté est assez importante, elle a au moins le mérite d'améliorer la durée de vie du produit. La prise en main est excellente, et particulièrement intuitive, comme dans la majorité des titres développés par Sega.

16 Durée de vie

Pour en faire le tour, surtout si vous trouvez le moyen d'accéder au mode de jeu en réseau, il vous faudra de la patience. Les modes de jeu sont nombreux, et le plaisir plutôt intense. Les fans d'action vont se régaler !

En Conclusion

À la manière d'Outtrigger, cet Alien Front Online s'impose comme un classique instantané sur Dreamcast. Sans être un méga hit, il plaira à un très grand nombre de joueurs désireux de s'essayer à un nouveau jeu Dreamcast. Allez, si vous aimez l'import, faites-vous plaisir !

89% / 92%

Stunt GP

Si je vous parle de Team 17, vous allez sûrement me regarder durant de longues secondes avec de grands yeux ronds, cherchant à me faire comprendre votre ignorance concernant cette équipe de programmeurs au passé glorieux. Aujourd'hui, ils reviennent au premier plan avec un jeu de course qui sortira sur PlayStation 2, et qui déboule ce mois-ci sur Dreamcast. Au-delà du bonheur de revoir en action des personnes qui ont eu toute mon admiration il y a de nombreuses années, on ne peut que se satisfaire de voir débarquer un nouveau titre pour la console de Sega.

ATTENTION, LE DÉPART NE VA PAS TARDER À ÊTRE DONNÉ...

AÏE, ÇA SE BAGARRE SEC POUR LA TÊTE DE LA COURSE !

Bon, pour répondre tout de suite à vos interrogations, sachez que Team 17 est le nom d'une équipe de programmeurs qui sévissait sur Amiga 500 et PC, il y a de cela fort longtemps (pour tout dire, Titia n'était même pas née !). Leurs cerveaux géniaux et leurs petits doigts habiles donnèrent naissance à quelques titres devenus cultes comme Worms, Alien Breed, Body Blows ou Project X. Plus tard, sur PlayStation, ils créèrent plusieurs suites à leur Worms, ainsi qu'à Project X avec X2 (pas très original, comme nom !). Pourtant, jamais sans doute, ils ne retrouveront leur superbe d'antan, et ce n'est pas le Stunt GP ici présent qui nous prouvera le contraire. Pour vous expliquer rapidement le concept de ce titre, sachez qu'il s'agit de modélisme. Hein, quoi ? Oui, des courses de voitures radiocommandées, à la manière de Revolt (que les vieux lecteurs de Dreamzone connaissent certainement). Ces bolides aux formes futuristes évoluent sur des pistes au tracé fort peu académique. On est tout de même très loin des circuits que proposent généralement les clubs de modélisme dans la réalité. "Réalité", le mot est lâché ; Stunt GP n'est pas une simulation, mais un vulgaire jeu d'arcade.

Un jeu digne... de l'Amiga 500 !

Et voilà, j'en vois déjà qui préparent leur plume assassine pour m'écrire leur mécontentement concernant ce sous-titre. Non, je n'ai pas voulu dire que Stunt GP était indigne d'une Dreamcast, et donc d'un niveau technique médiocre, un titre capable de tourner sur un Amiga 500. Au contraire, je suis moi aussi un amoureux de ce micro-ordinateur qui me régala de tant de hits (Speedball 2, Pang, Lemmings, Lotus Esprit Turbo Challenge...). En fait, mon propos n'avait pour unique but que de vous faire comprendre ce que l'on ressent en jouant à Stunt GP. Plastiquement assez joli, doté d'une maniabilité honnête, il lui manque un petit supplément d'âme qui fait généralement la différence entre un jeu PC banal et un sympathique jeu console. Sa difficulté pas toujours bien dosée rappelle une fois de plus ces jeux du passé. Vous aurez le choix entre plusieurs modes de jeu (Multijoueurs, Arcade, Exhibition, Cascades, Contre la montre...) assez complets. Vous aurez aussi le choix entre une bonne dizaine de minibolides répartis sur trois niveaux de puissance. Le plus intéressant demeure le mode Championnat, dans lequel il faudra sélectionner un sponsor avant de commencer les hostilités. Ensuite, on enchaîne les courses sur des tracés variés et spectaculaires ; il faut bien faire attention d'arriver dans les premiers (il n'y a que six concurrents) tout en réussissant à rafler des points bonus, en réalisant quelques figures acrobatiques sur les tremplins. On s'aperçoit aussi rapidement qu'une jauge devra être régulièrement surveillée : celle de la batterie qui permet au bolide d'avancer. Le turbo que vous pourrez utiliser quand bon vous semble puise d'ailleurs son énergie dans cette batterie, donc, soyez prudents. Cela dit, vous pourrez la recharger dans certaines zones, à la manière d'un F-Zero. Cependant, vous perdrez du temps comme pendant un ravitaillement de Formule 1. Bref, que du classique.

À LA TRACE !

DANS UN JEU DE COURSE UTILISANT DES PETITES VOITURES RADIOCOMMANDÉES, ON EST EN DROIT D'ESPÉRER DES CIRCUITS COMPLÈTEMENT DÉJANTÉS, AVEC UN MAXIMUM DE TREMPLINS ET AUTRES BOSSES. C'EST HEUREUSEMENT LE CAS DANS STUNT GP, AVEC DE NOMBREUX CIRCUITS AUX TRACÉS VARIÉS. LES GRANDS TREMPLINS VOUS PERMETTRONT DE RÉALISER DES CASCADES POUR MARQUER DES POINTS SUPPLÉMENTAIRES. À CERTAINS MOMENTS, VOUS NE CONTRÔLEREZ QUE TRÈS LÉGÈREMENT LA VOITURE - COMME DANS LES BOUCLES AÉRIENNES DIGNES DES MONTAGNES RUSSES -, CE QUI N'EST D'AILLEURS PAS TOUJOURS TRÈS ÉVIDENT À GÉRER. MÉFIEZ-VOUS DES BOSSES EN TERRE, VOUS POURRIEZ VOUS RETOURNER TRÈS RAPIDEMENT. À VOUS DE JOUER !

Bon, on va conclure...

Inutile d'être plus précis, vous l'aurez compris par vous-même : Stunt GP n'est pas fabuleux, il n'intéressera que les fans purs et durs de courses en manque de titres sur Dreamcast. Techniquement honnête, le jeu de Team 17 ne restera pas dans les annales. Quel dommage !

Neo Alex (déçu !)

Développeur/Editeur : Team 17 - Genre : Course - Dispo US

CERTAINS BOLIDES SONT D'UN DESIGN TRÉS... EUH... TENDANCE !

C'EST CE QUE L'ON APPELLE : "FAIRE LE GRAND SAUT".

EN MODE CHAMPIONNAT, VOUS DEVREZ MÊME CHOISIR UN SPONSOR.

L'avis de Tuco

Il fait beau, et ce test sent bon le sable chaud. Ce jeu n'a d'intérêt que si vous n'avez que celui-là. Parce qu'au niveau des graphismes : bof. De la jouabilité : bof, et de l'intérêt : bof. Vous l'aurez compris, on ne va pas vous faire en plus un dessin, l'ensemble est invariablement et simplement : bof.

5/10

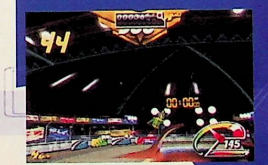
ALLEZ, VA FALLOIR SE GLISSER DANS LA MEUTE POUR GAGNER.

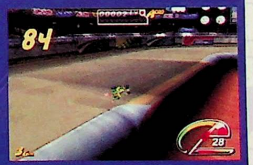
ON SE RETROUVE RAPIDEMENT LA TÊTE À L'ENVERS DANS CE JEU.

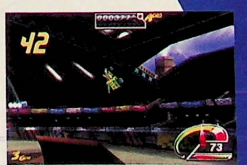
QUI A DIT QUE LE TRACÉ DES CIRCUITS ÉTAIT SIMPLISTE ?

IL TOMBE À PIC

S'IL EST POSSIBLE DE RÉALISER DES CASCADES DURANT LES COURSES, LE FAIT D'AFFRONTER DES ADVERSAIRES N'A RIEN DE BIEN ÉVIDENT. MAIS TEAM 17 A PENSÉ À TOUT EN INTÉGRANT UN MODE CASCADES, DANS LEQUEL VOUS POURREZ PRATIQUER À LOISIR VOS NOMBREUSES ACROBATIES. IL NE CONTIENT QUE DES "HALF-PIPES", CIRCUITS IDÉAUX POUR VOS DÉLIRES AÉRIENS. CHAQUE ACROBATIE VOUS RAPPORTE UN CERTAIN NOMBRE DE POINTS. À NOTER QUE CETTE ÉPREUVE EST À EFFECTUER EN TEMPS LIMITÉ. UN CHALLENGE QUI NE MANQUE PAS DE PIQUANT, ET QUI DEVRAIT PLAIRE AUX FANATIQUES DE SPORTS EXTRÊMES. PRENEZ CE MODE CASCADES TRÈS AU SÉRIEUX, CAR DE CE DERNIER DÉPEND VOS FUTURES VICTOIRES EN MODE CHAMPIONNAT. L'ENTRAÎNEMENT, Y'A QU'ÇA D'VRAI !







16 Graphismes

C'est fin, c'est coloré, ça fait vraiment Dreamcast ! En revanche, certains circuits possèdent un décor de fond des plus catastrophiques. Les circuits ont parfois tendance à tous se ressembler malgré un tracé différent.

14 Animation

C'est fluide, sans bugs d'affichage ou de collisions totalement douteuses. Mais ce bel effort technique n'a pas que des avantages, puisque cela a eu pour effet de diminuer sensiblement l'impression de vitesse. Parfois, on a véritablement le sentiment de se traîner tel le plus pitoyable des Tuco s'étant une fois de plus fait remballer par le garde du corps d'Alyssa Milano.

13 Son

Ouais, les bruitages sont quelconques, les musiques pas terribles ! Enfin, peut-être que certains amateurs de musique synthétique apprécieront. Moi, je trouve ça... à chier.

14 Jouabilité

La prise en main ne vous posera que peu de problèmes. Seules les acrobaties peuvent vous demander un peu de temps pour maîtriser pleinement le sujet. En revanche, la difficulté est extrêmement mal dosée. Parfois, on perd sur un détail, et la fois d'après, on gagne sans vraiment comprendre pourquoi.

13 Durée de vie

Avec tous ses modes de jeu, Stunt GP peut vous tenir en haleine un long moment. Malheureusement, il faut pour cela réussir à accrocher, ce qui n'est pas une mince affaire.

En Conclusion

On attendait beaucoup mieux de Team 17 sur Dreamcast qu'un jeu de course classique et manquant singulièrement de fun. Stunt GP est trop limité pour être un hit. Après, c'est à vous de voir !

79%

Floigan Bros

Bonchour, ché m'appelle Thérèche, ché chuis la femme de ménache. Il est chinq heure du matin et ché conchtate que les bureauchs de la rédakchion machculine chont les vechtiges de la Checonde Guerre mondiale. Paco Rabanne, chi tu m'entends, écoute-moich : Chi MIR est bien tombéch chur Parich, ch'est ichi, ne cherche («cherche», ch'aime bien che mot, «cherche») pluch. Bref, ché voulais chuchte rétablir la véritéch, parche que moi ché l'aime bien Paccoch. Et ouich, ch'oubliais : dans le tiroir de Tichiach, ch'ai trouvé quelques poupées vaudouch à l'effichie du Neo Alexch... Dechus, ch'est écrit : «Le traître qui m'a ravi le test d'Onimusha»...

Le temps vous sera parfois compté.

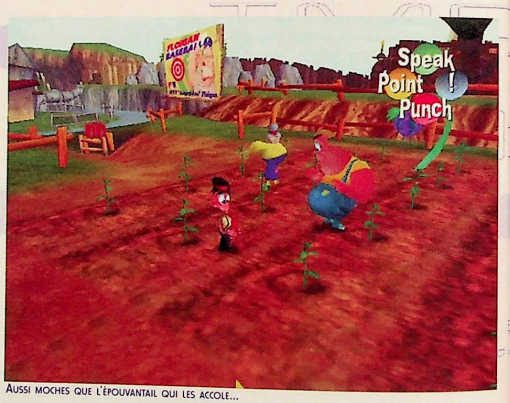
L'avis de Kyo

Une bonne animation, des graphismes mignons, un humour présent, mais cela ne fait pas de Floigan Bros un bon jeu. Il a le mérite de se vendre à prix modique, vous devriez en profiter si vous êtes en manque de click and play. Mais faites Stupid Invaders avant.

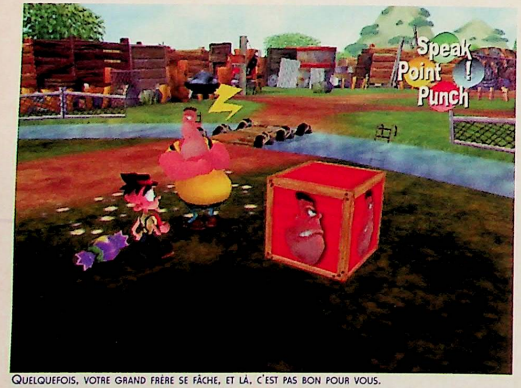
70 %

Moi, je l'aime bien Thérèse, elle est très objective... (ndc : Si tu permets, moi, je préfère, Ghislaine, la Belge. Mais bon, j'suis pas super objective non plus... Ah, au fait, as-tu prévenu Kyo pour le déménageur canadien ?)
Aaah les Floigan Brothers !!! Y'a pas de doute, entre un Floigan et un Onimusha, vous me connaissez, mon choix est vite fait, Floigan c'est quelque chose quand même... mmmheimmm.... Ok, je verserai ma larme plus tard... Bon, on va bien rigoler... Ben oui, Floigan, c'est drôle... si... En fait, pour parler sérieusement, si Floigan a choisi de miser sur un humour sympathique, vous ne lui trouverez pas la même efficacité qu'un Stupid Invaders, décapant dans son genre. D'un style cartoon classique, l'aventure vous intègre au petit personnage de Hoigle, aîné et cerveau de sa famille, qui se résume en l'occurrence ici à son frère, balaise et cadet. Les présentations sont faites, voyons voir maintenant quelles sont les directives. Un premier mode Tutorial, bien pratique, vous annonce la température. Moigle, votre andouille de frère, fait la cuisine et vous prend pour son larbin. À vous d'aller lui chercher ingrédients et ustensiles qui seuls lui permettront de mener à bien son entreprise et ne pas se blesser (c'est qu'il est pas adroit le pauv' gars...). Et tout le concept de Floigan réside ici : en cette course / cueillette aux maintes variantes. Les challenges requièrent exécutions de mouvements et réflexion, et font appel à votre logique. Un programme qui pourrait en apparence vous rappeler un certain Chicken Run et pourtant, cette fois, le concept y est ici largement plus fouillé et optimisé avec système d'apprentissage, de points à gérer et de discussions à engager à l'appui. Au final, Floigan vous tient plutôt bien en haleine, même si ce n'est que pour très peu de temps. De fait, pour vous donner un ordre d'idée, on envisage à environ 1 heure la durée de vie du jeu dans la supposition que vous connaissiez la réponse à chaque énigme. Sur le plan technique, et plus particulièrement les graphismes, chacun verra midi à sa porte, mais que cela plaise ou non, on ne peut nier une certaine qualité visuelle dans les décors. Les caméras, elles, posent un réel problème : il vous faudra régulièrement user de vos commandes manuelles pour rétablir des angles «indigestes», et vous pourriez bien vous en irriter plus vite vous ne le pensez. Je ne m'attarderai pas plus sur le sujet : Floigan est un bon petit jeu d'ambiance, voyez-y un genre de Chicken Run plus abouti, un Stupid Invaders en moins drôle mais plus actif...

Titia



Aussi moches que l'épouvantail qui les accole...



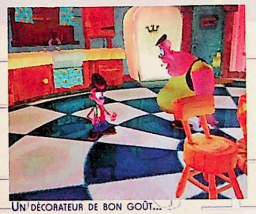
Quelquefois, votre grand frère se fâche, et là, c'est pas bon pour vous.

Développeur / Éditeur : Visual Concepts / Sega / Genre : aventure / Dispo : dispo US

Bah, qu'est-ce qui lui arrive à c'te pauv' bête ?

Il est gentil le chien.

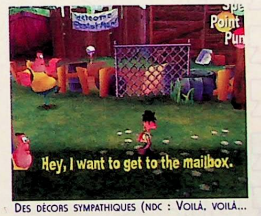
On sent que c'est intelligent un personnage de cartoon...


Un décorateur de bon goût...

Le Tutorial...

TOUT MOCHE...

C'est sûr, avec leur tête, ils ne gagneront pas un premier prix de beauté. Le look Tex Avery, c'est un peu la bonne excuse : quand on voit un Coyote ou un Gros Minet, on se dit qu'ils ont quand même la gueule sympathique. Quand on voit les Floigan Brothers, on se dit qu'on a un peu affaire aux SDF du cartoon. De sorte qu'il n'y a véritablement que leurs propos qui nous attachent à eux...



Des décors sympathiques (ndc : Voilà, voilà... Inspiration, quand tu nous tiens...)

Affectueux le frère...

16 Graphismes

Des décors plutôt jolis, mais des héros trop caricaturés à mon goût. D'accord, c'est le style Tex Avery qui veut ça, mais c'est un peu facile...

17 Animation

Rien à signaler : les mouvements sont plutôt fluides...

17 Son

Justement appropriées, les musiques agrémentent le jeu d'une bonne ambiance. Les bruitages et voix sont quant à eux fort sympathiques.

16 Jouabilité

Pas de réel problème de prise en main, cependant les caméras vous mèneront la vie dure...

12 Durée de vie

Un mauvais point puisque les énigmes souvent trop faciles vous ouvrent rapidement le chemin de la fin. Le mode On-line devrait néanmoins compenser dans une certaine mesure le problème.

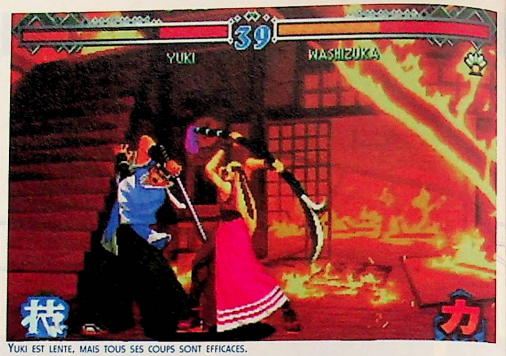
En Conclusion

Un bon petit jeu d'aventure original, ni plus ni moins. Vogez y un bon moyen de détente qui devrait parvenir à vous décocher quelques sourires.

84%

Last Blade 2

Après une sortie japonaise plutôt discrète, voici qu'Agetec se décide à le convertir pour le marché américain. Nous vous proposons donc cette nouvelle version, en espérant que ces deux pages vous seront suffisantes. Je n'ai malheureusement aucune info en ce qui concerne un éventuel portage pour le marché français. Datant de 1998 sur Neo Geo, Last Blade 2 ne paye sans doute pas de mine face à un Street Fighter 3 Third Strike ou un Guilty Gear X, mais cela ne l'empêche pas de proposer d'excellentes idées. À réserver tout de même aux collectionneurs et aux fans de 2D, je vous aurai prévenus.



Yuki est lente, mais tous ses coups sont efficaces.

L'avis de Neo Alex

Franchement, pourquoi ne pas avoir plutôt adapté Samourai Shodown II ou IV sur Dreamcast plutôt que ce pauvre jeu à 2 fr... ? En fait, son seul intérêt réside dans son ambiance proche d'un manga comme Kenshin. L'animation est pauvre, les graphismes bien loin d'un Guilty Gear X et l'intérêt aussi élevé que la rubrique En direct de la rédac' de Tuco. En clair, fuyez mes frères, fuyez !

6/10

Les Américains étant assez chauvins, le titre se voit affublé d'un «Heart of the Samurai» sans intérêt, mais qui leur offre la possibilité de croire en la possession d'un exemplaire unique. Triste constat. Sans parler du mode d'emploi, qui se voit rétrogradé d'un niveau en proposant un noir et blanc de mauvaise qualité. Dommage, les artworks colorisés avaient plus de caractère. Il y a toujours matière à discussion lorsqu'il s'agit de nos chers voisins de gauche. Un jour peut-être, leur melon cessera de mûrir et la fierté laissera place à l'indulgence et au profil bas.

Un style qui s'essouffle

Même si SNK est l'éditeur n°1 en ce qui concerne la diversité des jeux de baston 2D, je remarque une inquiétante baisse de régime chez les nouveaux joueurs, qui ne rêvent qu'en 3D. Heureusement, Last Blade 2 est un Samurai Spirit plus arcade, et donc plus abordable pour le grand public. Voilà pourquoi il a sa place sur Dreamcast. Cette console propose déjà une superbe panoplie qui ne cesse de s'améliorer au fil des mois. D'ici quelques jours, nous recevrons Mark of the Wolves qui est, sans nul doute, la perle de cet éditeur. Que propose donc cette version GD ? Est-elle réellement différente de l'original disponible en cartouche sur Neo Geo ? Avons-nous droit à une réactualisation des différents thèmes musicaux ?

Shigen, femme ou pas, défonce tout ce qui bouge.

L'âme de Wong Fei Hong se retrouve dans le combattant Lee.

Zantetsu est sans doute le perso le plus difficile à battre en mode Hard.

Last Blade 2

Le menu est simple et réduit. Story (le mode Arcade par excellence), Versus, Time Attack, Training, Art Gallery, Demo et Option. Mais où est donc passé l'Hanafuda, le célèbre jeu de cartes disponible dans la version japonaise ? Aux oubliettes comme beaucoup de conversion ! On se fout de votre gueule ? Sans doute... Je suis preneur de n'importe quel produit baston 2D. Et j'avoue avoir versé une larme en apprenant la conversion de Last Blade 2. Les musiques sont uniques et je vous conseille de vous procurer son OST orchestré le plus rapidement possible. Les graphismes ont vieilli, mais collent au style de l'époque. Quoi de plus excitant que de manier des samouraïs ? Seize plus trois cachés (ils mettent quatre sur la pochette du jeu, mais je n'en connais que trois pour le moment...), vous mettrez du temps avant de tous les manier. Trois modes au choix : Power, Speed, Ex. Le premier rendra votre personnage violent mais lent. Le second, je vous laisse imaginer. Enfin le troisième n'est autre qu'une combinaison des deux premiers. Selon le mode, votre furie change. Je vous conseille donc d'opter pour le second ou le troisième si vous voulez profiter de la technique appelée «Furious Fandago». Explication ? Votre combattant devra enchaîner une combinaison de touches en rythme pour effectuer un combo meurtrier sur l'ennemi. J'aimerais vraiment vous le conseiller. Hélas, vous serez nombreux à le laisser de côté rapidement, préférant le visuel bluffant d'un Guilty Gear X. Voilà pourquoi je vous invite à l'essayer dans une boutique avant son achat.

Kyo

Le boss final porte une perruque, I've got prooves.

Une furie bien cocasse qui fait beaucoup de dégâts.

Éditeur : Agetec / Concepteur : SNK / Genre : baston 2D / Dispo : jap , us

Le héros transformé est sans doute plus fort, mais moins sympathique que l'original Kaede.

En choisissant le mode Force, vos coups seront plus lents.

Le décor de fond est le plus beau du jeu (avec celui où les feuilles volent dans tous les sens).

Setsuna, un boss comme on les aime.

DANS L'ENSEMBLE

Voici différentes photos qui vous montrent le style graphique du jeu et ses modes. L'Art Gallery est superbe et il m'était difficile de ne vous proposer qu'une seule photo. L'Hanafuda est à mettre de côté. Soit, un Occidental ne se serait pas autant amusé qu'un Japonais, mais c'est loin d'être une excuse valable. Pour le reste des clichés, ça se passe de commentaire. Je prie pour que Mark of the Wolves soit légèrement mieux fourni.

15 Graphismes

Loin d'être grossier, ils n'ont pas la finesse du dernier Sammy. Mais certains décors n'ont pas leur égal dans un autre produit. Notamment le stage où le vent emporte les feuilles violemment.

15 Animation

Ce n'est ni un Street 3 Third Strike, ni un Mark of the Wolves. Mais quand on voit les autres titres disponibles sur Dreamcast, Last Blade 2 datant de 1998 n'a rien à leur envier.

10 Son

Je suis le premier à m'incliner devant le talent des compositeurs. Alors pourquoi une note si basse ? Car le son est une catastrophe et cette conversion aurait mérité la qualité du CD re-orchestré, chose facilement réalisable sur cette console.

17 Jouabilité

Aucun problème, vous contrerez facilement les coups et vous trouverez sans mal votre bonheur avec les trois modes de jeu à disposition.

10 / 18 Durée de vie

Une première note pour les novices et les joueurs récents en matière de baston 2D. Une seconde pour ceux qui attendaient une telle conversion sur cette console.

En Conclusion

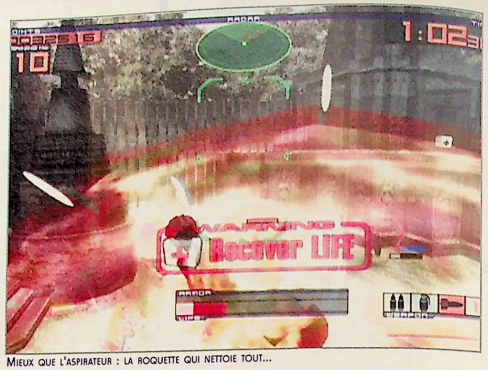
Car nous aimons bien nous répéter à la rédaction de Dreamzone, je vais vous énumérer une dernière fois mon point de vue. Last Blade 2 est une bombe et aura mis trop de temps à être converti. À réserver aux fans de SNK et aux aficionados de l'esprit samouraï. J'en fais partie, voici donc une note personnelle, différente du test japonais, plus objective.

91%

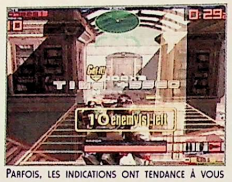
Outtrigger

À VRAI DIRE, J'AURAIS BIEN EU ENVIE DE VOUS DIRE D'ALLER CONSULTER LE DREAMZONE DU MOIS DERNIER POUR TOUT SAVOIR (OU PRESQUE) SUR OUTTRIGGER, MAIS IL SEMBLE QUE VOUS N'AUREZ PAS À VOUS DONNER CETTE PEINE. BEN OUI, ON DIRAIT QUE J'AI ÉTÉ DÉSIGNÉE VOLONTAIRE (JE SERAIS TENTÉE DE VOUS DIRE "ENCORE UNE FOIS" MAIS LÀ, VOUS POURRIEZ ME REBAPTISER ALEX LE MALHEUREUX) POUR VOUS SOUMETTRE LE TEST EUROPÉEN D'UN TITRE QUE J'ATTENDAIS DEPUIS "TANT ET TELLEMENT SI LONGTEMPS" (DEPUIS AU MOINS 10 ANS... AH ? VRAIMENT ? IL N'EXISTAIT PAS ENCORE À L'ÉTAT DE PROJET À CETTE ÉPOQUE ?). MAAAAAIS DANS LA VIE, ON NE CHOISIT PAS TOUJOURS (ET LE MOINS QU'ON PUISSE DIRE, C'EST QUE CE MOIS-CI JUSTEMENT, JE N'AURAIS PAS CHOISI GRAND-CHOSE). JE M'EMPRESSE DONC DE VOUS DISSÉQUER TOUT ÇA DE MON MIEUX...

Editeur :	Sega
Concepteur :	AM2
Type :	Acton
Nb de joueurs :	4
VM :	oui
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	bientôt



MIEUX QUE L'ASPIRATEUR : LA ROQUETTE QUI NETTOIE TOUT...



PARFOIS, LES INDICATIONS ONT TENDANCE À VOUS BROUILLER LES IDÉES...

AAAH, LA BIBLIOTHÈQUE : LIEU DE RECUEIL...

DANS L'ARÈNE, CE QU'IL Y A DE BIEN, C'EST QUE CHACUN MÈNE SA PETITE GUERRE SANS TOUJOURS SE PRÉOCCUPER DE VOUS...

À GAUCHE : MOI ; À DROITE : KYO.

Qu'avons-nous donc au programme ? Six bourrins, des guns, des enceintes de combat, et voilà. Le résultat ? Une vaste boucherie digne des plus beaux tableaux de Francis Bacon. Quoi, il faut que je développe ? Bon... Pour définir tout d'abord le concept (sans s'attarder sur un scénario de toute façon inexistant), il vous faut savoir qu'Outtrigger est un jeu de "blast" arcade en arène, qui vous propose vue à la troisième personne ou en "first person". Bien. Outre le classique mode Arcade décliné en quatre sous-niveaux de difficulté (préparatoire, novice, intermédiaire, avancée), vous serez certainement très content d'apprendre que le Versus vous propose des affrontements entre potes, jusqu'à 4 et en écran splitté bien entendu. Pour sa part, le "Mission Mode" vous soumet à une série de petits challenges (voir le thème). Enfin, on vous offre également la possibilité de personnaliser votre combattant par le biais de l'Edit Character Mode. Vous n'y trouverez évidemment pas de quoi concurrencer un Baldur's Gate ou un Phantasy Star Online ; néanmoins, vous pourrez tout de même choisir votre guerrier (Jay, Alain, Lina, Talon, Neil ou Tereshkova), la couleur de son uniforme ainsi que ses flingues, bombes et canons. Appelez-le comme bon vous semble et partez en guerre... Aux commandes de votre bovin, vous constaterez rapidement une optimisation évidente de la manette. Croix directionnelle pour les déplacements frontaux et latéraux, boutons de droite et de gauche pour pivoter sur soi-même et donner un angle à votre avancée, touche analogique pour cibler vos victimes ; Y pour vision interne, X pour changer d'arme, B pour sauter et bien entendu A pour tirer. En dépit de l'apparente complexité de tout ça, la prise en main se fait plutôt rapidement et sans trop de difficulté. Tout particulièrement si, avant toute chose, vous vous laissez tenter par le mode Mission. Dans l'arène, c'est un peu la pagaille : chacun mène sa guerre "en grande pompe" ; il ne s'agit pas de jouer dans la finesse ni d'établir aucune stratégie véritable. On court, on blaste un peu partout au passage. On récupère les items de soins, de munitions, d'arme et de bouclier en évitant tant bien que mal fusées à tête guidée, roquettes, grenades et tirs en rafale. En résumé, Outtrigger, c'est en quelque sorte un vaste défouloir chaotique, une échappée au royaume des militaires, là où on n'a pas besoin de trop réfléchir, eh, eh, eh... Pour vous parler enfin de son aspect technique, on ne saurait omettre de présenter ses qualités graphiques évidentes. Les décors évidemment confinés ne supposent rien d'extraordinaire ; cependant, les personnages n'ont pas plus à se cacher de leur modélisation que de leur animation. En résumé, dans son style, Outtrigger fait preuve d'une certaine efficacité tant au niveau de son gameplay que de sa technicité. Reste à savoir si son style vous plaît...

Titia

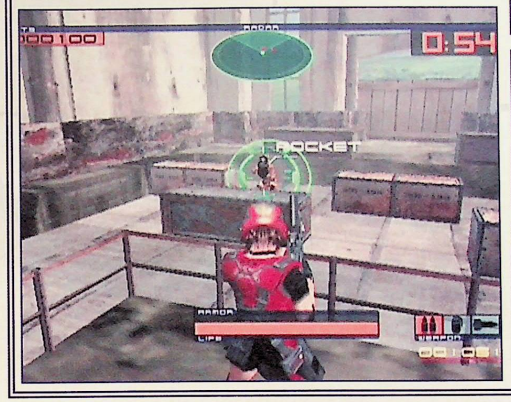
L'avis de Kyo

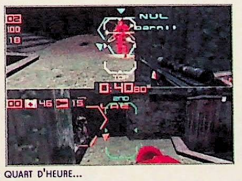
Les FPS ne sont guère ma spécialité. Tirer partout sans but dans une arène de cinquante mètres carré, très peu pour moi. Mais ce jeu est beau, le style japonais des héros est plus attachant qu'un barbare élevé au cheeseburger dans Quake 3 ou Unreal, et les décors sont assez détaillés. On aime, on n'aime pas, chacun son choix. Mais je pense me le procurer par simple curiosité (j'adore l'héroïne)...

8 / 10

En mode Mission

LE MODE MISSION VOUS AIDERA DANS UN PREMIER TEMPS À VOUS FAMILIARISER AVEC LES COMMANDES ET À VOUS PLONGER DANS LE BAIN. VOUS L'AUREZ COMPRIS : C'EST PROGRESSIVEMENT QUE LA DIFFICULTÉ AUGMENTERA ET QUE LES TÂCHES SE PRÉCISERONT. DE LA CUEILLETTE DES PIÈCES AU "BLASTAGE" D'ENNEMIS, DU DÉMINAGE DES TERRAINS AU JONGLAGE D'ARME EN ARME, L'ÉVENTAIL DES ORDRES DE MISSION DEVRAIT VOUS CONTENTER ET VOUS DONNER UN PEU DE FIL À RETORDRE (J'AI DIT UN PEU)...





IL PASSE UN MAUVAIS QUART D'HEURE...

VRAIMENT NUL, CE KYO...

NE CROYEZ PAS QUE LES CHOSES SERONT PLUS SIMPLES SI VOUS SURPLOMBEZ L'ARÈNE...

DES ARÈNES MULTIPLES...

ET UNE PETITE PAIRE DE JUMELLES POUR MIEUX VOIR LES SOURCES DE CHALEUR QUI SE CACHENT DERRIÈRE LES MURS...

17 Graphismes

De jolis efforts fournis tout spécialement pour la modélisation des guerriers. On regrettera que les effets de lumière n'aient pas été un tant soit peu plus poussés.

18 Animation

Pas de problèmes apparents de ce côté-là. Les déplacements des personnages sont fluides et les explosions, même en nombre, ne souffrent d'aucun véritable ralentissement.

15 Son

Répétitives et parfois même un peu indigestes, les musiques sont cependant bien adaptées au jeu.

17 Jouabilité

Pas de problème réel de prise en main : les commandes sont plutôt faciles à assimiler, même si elles nombreuses à retenir. Les menus sont quant à eux des plus concis.

16 Durée de vie

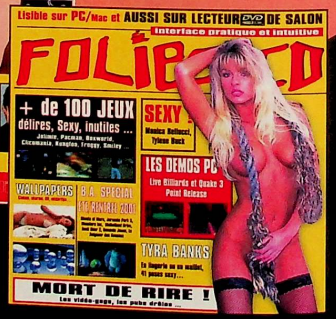
L'intérêt que vous y trouverez ne dépend que de votre disposition à apprécier ce genre. Le mode Multijoueurs devrait en tout cas ajouter un peu de piment, et vous faire passer de bonnes heures de jeu supplémentaires.

En Conclusion

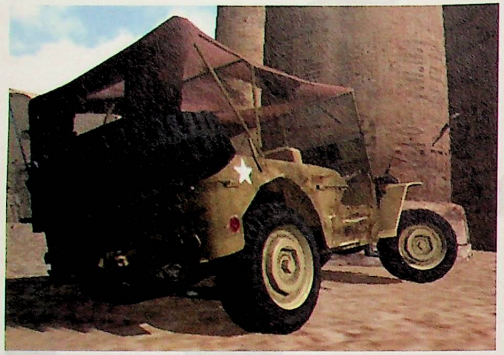
Bien pour les aficionados et ceux qui ressortent du boulot sur les nerfs. Techniquement, un bon produit qui exploite agréablement les capacités de la Dream.

89%

Toutes les FOLIES
des stars et du net sont à l'intérieur



Le magazine + son CD 35 F seulement en vente actuellement



La modélisation des véhicules est une réussite, tant dans leur apparence initiale que lorsqu'ils présentent les déformations causées par les chocs.

La réception ne devrait pas être des plus académiques.

Après Driver II, avant le III, bienvenue dans le monde de :

Stuntman

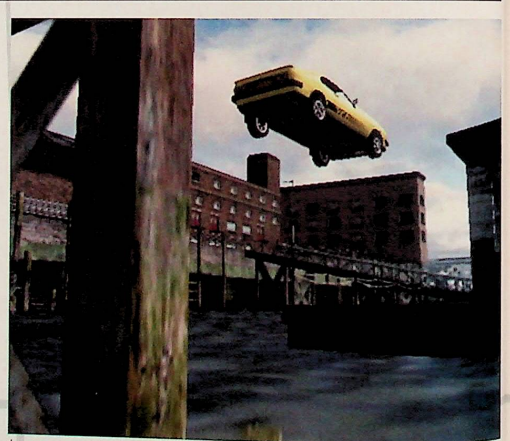
Stuntman

éditeur : SCNT - concepteur : reflexion - date de sortie : 2002 - genre : sport

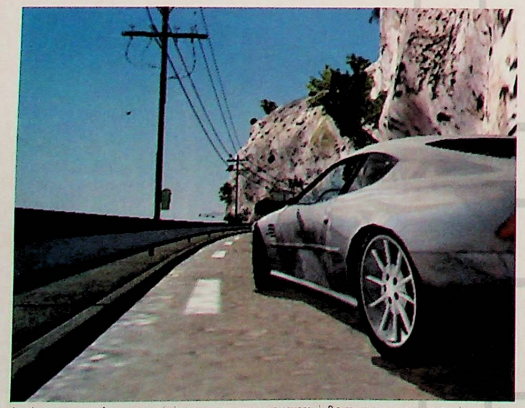
Les lecteurs assidus de Dreamzone savent de quoi on parle lorsqu'on prononce le doux nom de Stuntman. Pour ceux que les vacances ont rendus amnésiques ou qui tout simplement n'auraient pas suivi le début de l'histoire, voici un petit récapitulatif de l'événement vidéoludique qui se profile à l'horizon 2002.

PS2

Plutôt que de s'attaquer directement au troisième épisode de Driver, les développeurs de Reflexion font un petit détour vers la case Hollywood. Vous voilà en train d'entamer une carrière de cascadeur, sous la houlette de metteurs en scène pointilleux et exigeants qui vont faire appel à vous au fur et à mesure que vous allez engranger de l'expérience. Vous prenez part au tournage de six films, chacun situé à un endroit différent du globe. L'architecture du jeu repose sur un moteur 3D entièrement nouveau, affichant une résolution et des graphismes de bien meilleure qualité que Driver 1 et 2. Mais



Les angles de caméra semblent judicieusement choisis ; en tout cas, ils conviennent parfaitement à l'action.



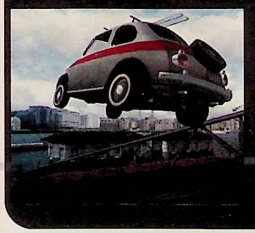
Il n'y a pas que l'ambiance générale du jeu qui fait penser à Bond, il y a aussi les différents véhicules.

Il va y avoir du sport !

La vue intérieure qui manquait cruellement à GT III fera bien partie des réjouissances dans Stuntman.

Et que ça saute !

Une expression qui devrait prendre tout son sens quand vous serez, le pad à la main, plongé corps et âme dans l'univers de Stuntman. Les photos parlent d'elles-mêmes. Alors que par définition une image est fixe, on devine l'impact et la puissance que dégagent ces photos pendant les différents sauts présentés. La modélisation des véhicules est savoureuse, les détails croustillants (notamment les débris qui se détachent des véhicules). Et les références aux plus grandes cascades du cinéma contemporain sont clairement identifiables. On ne le répétera jamais assez : Stuntman s'annonce comme le titre que nous attendons pour son originalité, sa réalisation et tout ce qu'il dégage. Bon sang, que les journées vont être longues en attendant de pouvoir y jouer !



Vous êtes sûr que ce modèle est neuf ?

Bonjour, bonjour les hirondelles!

S'il ne devait rester qu'une image afin de traduire notre enthousiasme pour Stuntman, ce serait celle-ci : une bien belle esquive de train.

que les fans se rassurent, la jouabilité et le comportement des voitures seront rigoureusement les mêmes. Les nouvelles photos que nous vous proposons laissent augurer du travail déjà effectué, et ne font qu'augmenter notre impatience. Ces quelques news supplémentaires sont susceptibles d'accroître un peu plus ce sentiment, tant les choses se présentent bien. Vous allez pouvoir vous mettre au volant de plus de 70 véhicules de modèles différents : side-car, Aston Martin, moto, Mustang, etc. Tous se déforment au gré des crashs et des collisions, et parfois se désossent carrément. Les décors sont plus interactifs que jamais, et se modifient en fonction de la violence des chocs que vous leur infligez. Le cadre des longs-métrages à Hollywood n'est pas un simple prétexte, puisque le cinéma fait partie intégrante de vos missions et les références sont nombreuses. On retrouve l'envolée au-dessus d'un hélicoptère entre deux immeubles ("Demain ne meurt jamais") la poursuite en triporteur en Inde ("Octopussy"), un saut entre deux barges au-dessus du Bayou ("Vivre et laisser mourir"), la poursuite Lotus Esprit et hélicoptère ("L'Espion qui m'aimait"), une chasse en Jeep dans le désert qui a un sérieux relent des "Aventuriers de l'Arche perdue", et une course-poursuite en pleine ville entre les représentants de l'ordre et une petite Mustang. C'est un vibrant hommage à toute une série de longs-métrages qui bercent encore notre mémoire de cinéphile. Ce que nos amis de Polyphony n'ont pas réussi à faire sur GT III, Reflexion le fait sur Stuntman : une vue interne avec volant qui nous réjouit de façon indescriptible. Il y aura deux modes de jeu : un mode Story et un mode Arcade. Et selon la patience et les affinités de chacun, cela touchera la fibre du plaisir d'un maximum de joueurs. Si un jour vous avez rêvé d'un titre qui serait un savant mélange entre Destruction Derby et la série des Driver avec des graphismes nouvelle génération, eh bien le songe est en passe de devenir réalité, et cette réalité porte un nom : Stuntman.

El Tuco

On retrouve tout ce qui caractérise une ambiance à la Driver, avec des graphismes à la hauteur : que demander de plus ?

Euh, je peux dire une connerie... ?

Ne cherchez pas, les champions du monde sont tous là !

On vous laisse seuls juges sur la finesse du trait et l'ensemble de la modélisation

Il aurait été fort peu judicieux que ce ne soit pas les vrais noms...

Vous pouvez simuler une faute dans Le monde des bleus, mais le plus souvent cela entraîne une sanction de l'arbitre.

BLEU, LE MONDE EST BLEU

Le monde des bleus 2002

Le monde des bleus 2002

sony- sony- septembre - football

PS2 On est les champions, on est les champions, on est, on est, on est les champions. Et un, Et deux, Et trois Zéro. Allez les bleus, allez les bleus !

Vous l'aurez compris, Le monde des bleus est un jeu sur l'équipe de France Championne du monde de Football, et non pas un documentaire sur les bidasses au Havre, ou une introspection dans le village des Schtroumpfs. Un jeu de foot qui s'empresse de faire la part belle aux joueurs champions du monde. Chauvins dans l'intention, méfiants sur la réalisation, on est quand même un peu inquiets

Avant la Coupe du monde 2002

Avant la coupe du monde 2002, et après le succès de 1998, il est encore temps de profiter de notre étoile de Champions du monde et les développeurs de chez Sony l'ont bien compris. Car il faut surfer sur la vague, on ne sait jamais ce qui peut arriver l'été prochain, pendant que l'effet se fait toujours sentir. Le monde des bleus fait donc la part belle à l'équipe de France, et propose de jouer avec chacun de ses protagonistes. Pas un ne manque à l'appel, et la licence est de rigueur puisque ce sont les vrais noms des joueurs qui sont utilisés. Graphiquement, on est un peu désappointé, étant donné que la version que nous avons ne laisse pas présager d'un résultat rassurant. Il faut véritablement faire des efforts pour reconnaître les joueurs, quand il ne s'agit pas d'aller consulter une voyante pour savoir avec qui on joue. On notera cependant un effort particulier apporté à l'environnement : que ce soit les stades ou le public, on sort un peu des sentiers battus et le résultat est plutôt accrocheur.

Des commentaires audio de qualité

Une autre surprise, et de taille celle-là, vient des commentaires (J.M. Larqué et T. Rolland), qui pour une fois sont 100 fois plus digestes qu'à l'accoutumée. Même si à la longue ça finit par être pesant, on a quand même tenu le coup plus longtemps que prévu. Aussi loin que nous sommes allés sur la version preview, les sons autres que le public et les commentaires sont pratiquement inexistants, ce qui perturbe quand même les phases de jeu, du coup bien moins percutantes. Au niveau de la maniabilité, on peut aussi souhaiter que les développeurs fassent un dernier effort, car on est quand même un peu dubitatif sur le résultat si les choses restent telles qu'elles sont pour le moment. Tous les joueurs courent les fesses pincées comme s'ils étaient poursuivis par un taureau en rut, et il est bien difficile de manier la plupart des joueurs dans les phases où vous êtes en quête du ballon. Seul le gardien de but semble avoir remporté la majorité de l'attention des développeurs. Tant et si bien qu'il en devient pratiquement invincible. Pour le reste, on attend de voir ce que la version Test va donner, car si les choses restent en l'état, Le monde des Bleus est bien loin d'être un concurrent potentiellement valable de Winning Eleven. Réponse dès le mois prochain.

El Tuco

Alors tu le tires ton coup, ou tu le tires pas ?

Allez, file au but Jacky

Barthez est vraiment bien réussi dans ses expressions et dans son attitude sur le terrain

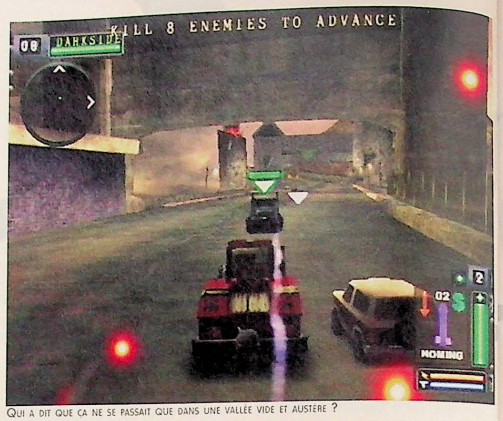
C'est pas parce que tu as raté ton tir qu'il faut que tu te mouches dans tes mains.

Un peu trop rigide cet arbitre, il faudrait qu'il se calme.

Ralentis, j'ai pas eu le temps de bien voir...

Le mode Ralenti se déclenche automatiquement dans le Monde des bleus. Il permet de revoir une belle action (la majorité du temps après un but ou une énorme faute) et de constater que le titre n'est pas encore tout à fait terminé. Les graphismes ne sont pas du meilleur acabit, et l'animation laisse vraiment à désirer. Les angles de caméras sélectionnés ne sont pas toujours des plus adéquats ou des plus lisibles pour l'action. Souhaitons que l'on puisse nous-mêmes les choisir dans la version finale. En attendant, on ne peut pas dire que ce soit réjouissant.

UNE EXPLOSION D'UN RENDU ASSEZ SYMPATHIQUE CONCLUT UNE ATTAQUE EN RÈGLE RONDEMENT MENÉE.



QUI A DIT QUE ÇA NE SE PASSAIT QUE DANS UNE VALLÉE VIDE ET AUSTÈRE ?

BOURRIN ET PAUVRE GRAPHIQUEMENT

Twisted Metal : Black

éditeur : Incognito Studios-SCEE - **concepteur :** SCEE - **date de sortie :** nc - **genre :** bourrin

L'arrivée de Twisted Metal : Black sur la console nouvelle génération de Sony n'est certainement pas dénuée d'intérêt si l'on admet que le potentiel de la Play 2 est d'ores et déjà un certificat pour une évolution, ne serait-ce que graphique, du titre. Les fans devraient s'y retrouver, mais les autres seront-ils conquis par le principe du jeu bourrin par excellence et pauvre graphiquement ? On est quand même obligé de constater qu'en dépit de quelques améliorations graphiques, il n'y a pas de quoi fouetter un chat.

PS2 Les choses n'ont pas beaucoup changé depuis la dernière Preview de Twisted Metal Black. Le paysage que présente le jeu fait furieusement penser à un lendemain d'apocalypse, ou des bidonvilles, des paysages désertiques sont le théâtre d'affrontements entre des carcasses de métal à moteur. Mad Max, vous avez dit Mad Max ? La frontière n'est pas mince entre Twisted et le film de George Miller. Calypso, celui qui se cache derrière l'organisation des affrontements, prépare une des plus belles "arsouilles toliques" de tous les temps. En fait, pour trouver des participants à sa compétition pour le moins secouée, il a décidé de faire du recrutement dans les asiles d'aliénés et motive les concurrents avec des promesses fallacieuses qui n'ont pas vraiment d'intérêt, si ce n'est celui de les faire participer à son tournoi de dingues. Le carnage peut commencer. Avec plus de 20 aires de combats référencées en multijoueur, plus de huit plateaux différents en solo, 14 véhicules originaux, les bases sont jetées pour que le délire soit complet. On rajoute ici ou là quelques détails croustillants, comme des éléments du décor interactifs, des sauts gigantesques, et ça va bientôt être la fête à la maison. Graphiquement, c'est pauvre, et la jouabilité n'est pas des plus palpitantes. Ajoutez à cela une maniabilité approximative, et il y en a qui vont avoir du mal avec le titre.

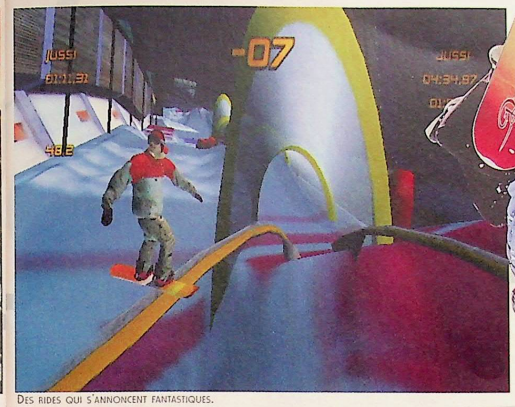
El Tuco

LES DÉCORS MODÉLISÉS DE TWISTED NE DONNENT VRAIMENT PAS ENVIE D'Y VIVRE. C'EST D'UNE TRISTESSE À TOUTE ÉPREUVE.

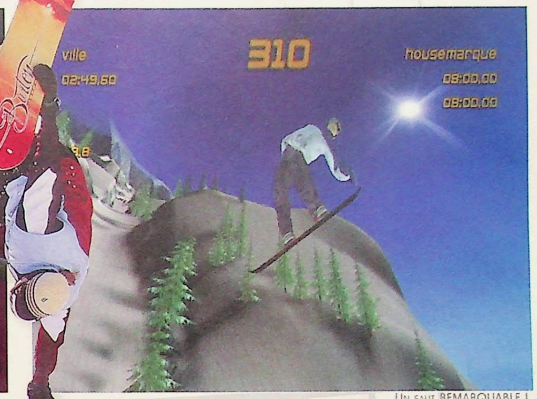
ON EST RAVI D'APPRENDRE QU'IL EXISTE UN MODE DEUX JOUEURS DANS TWISTED METAL BLACK

SUR L'EAU OU DANS L'EAU, LES AFFRONTEMENTS DANS TWISTED METAL BLACK SEMBLENT FAIRE FI DES ÉLÉMENTS.

FRANCHEMENT, SI LE COMPORTEMENT DE LA VOITURE QUE L'ON VOIT SUR LA PAUSE SUIT DANS LE MOUVEMENT, CE DEVRAIT ÊTRE PAS MAL



DES RIDES QUI S'ANNONCENT FANTASTIQUES.



UN SAUT REMARQUABLE !

LE ROI D'LA GLISSE, C'EST MOI !

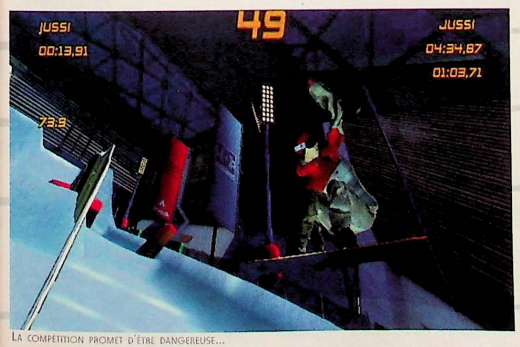
Transworld Snowboarding

éditeur : Infogrames - **concepteur :** housemarque - **date de sortie :** fin 2001 (euro) - **genre :** sport extrême

Parfois, on croit être plongé en plein cauchemar, alors que ce n'est que la triste et dure réalité. Ah, la Dreamcast est presque morte ! Vous n'imaginez pas le chagrin que cela peut me causer de voir les éditeurs retourner leur veste au fur et à mesure des semaines. Mais le pire, c'est lorsque l'on s'aperçoit qu'un titre prometteur autrefois annoncé sur Dreamcast se retrouve porté sur une autre console. Argh... trahison !

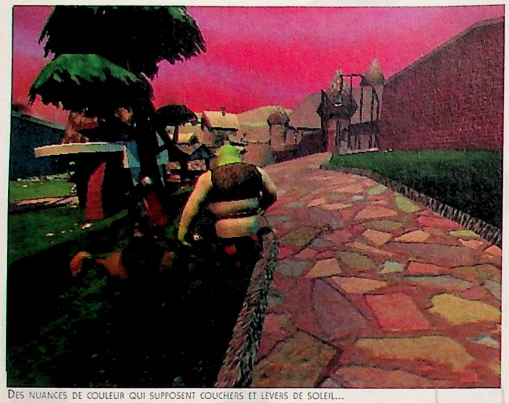
X-BOX Si vous ne voyez toujours pas où je veux en venir, sachez que Transworld Snowboarding n'est autre que le Boarder Zone de la Dreamcast. Je sais, annoncé aussi brutalement, cela peut faire mal. Quel dommage, ce titre promettait beaucoup sur la bécane de Sega. Enfin, je me consolerai en pensant que cela fera certainement un bon titre de plus pour la XBox. J'ai décidé de soutenir cette console qui, je le pense sincèrement, aura du succès auprès du public. Pour le moment, on ne peut pas dire que cette adaptation de Boarder Zone soit supérieure à celle que l'on avait pu voir sur Dreamcast. À peine peut-on préciser que le design des skieurs a complètement été changé, pour coller un peu plus à la réalité. Enfin, on ne peut pas se plaindre quant à la qualité graphique de l'ensemble. Les décors sont sublimes et me paraissent même bien partis pour devenir la référence du genre. Les skieurs effectuent leur descente avec une fluidité confondante, l'animation se montrant aussi véloce que détaillée. Les bugs sont pour le moment encore nombreux, mais on peut raisonnablement penser que cela sera corrigé dans la version finale. Remarquez, face à un concurrent aussi talentueux que le SSX d'Electronic Arts... Pour l'heure, je vous laisse admirer tranquillement ces quelques images qui vous permettront de vous faire une petite idée de la qualité et du potentiel de Transworld Snowboarding. Moi, je retourne jouer à Coolboarders Burn. On s'console comme on peut...

Neo Alex

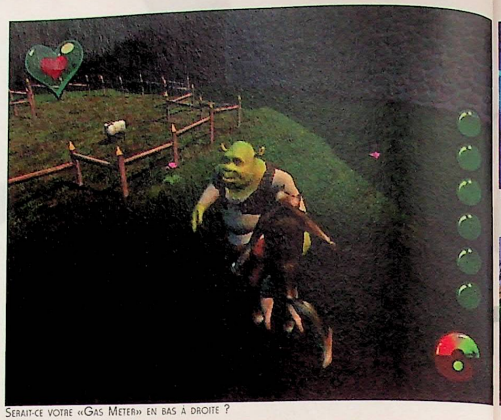


LA COMPÉTITION PROMET D'ÊTRE DANGEREUSE...

SOUS LE SOLEIL COUCHANT, C'EST ENCORE PLUS BEAU.



Des nuances de couleur qui supposent couchers et levers de soleil...



Serait-ce votre «Gas Meter» en bas à droite ?

Shrek

éditeur : tdk mediactive- concepteur : digital illusions- date de sortie : automne 2001- genre : action aventure

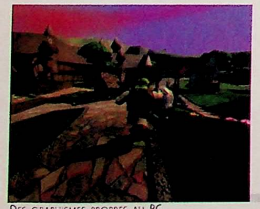
Après la démonstration de Dreamworks sur nos écrans de cinéma, Shrek attend de voir le jour sur XBox d'ici à la fin de l'année. Coup dur donc pour Azurik, qui pensait être le seul héros de jeu d'aventure coloré, et qui doit finalement faire face à un Hulk chauve. Pour sa part, que notre nouveau géant vert mange davantage d'oignons que de maïs ne semble pas porter ombrage à sa popularité, même si l'odeur qui s'en dégage pourrait bien vous rappeler les effluves qui précèdent généralement la vaporisation de Wizzard lavande...

X-BOX

À mi-chemin entre un jeu de plate-forme évolué et un titre d'aventure limité, Shrek admet quelques originalités. En résumé, si les phases d'exploration devraient s'avérer moins importantes que celles d'action, il faudra néanmoins vous affairer pour mener à bien les diverses missions qui vous sont proposées. Huit mondes s'offrent à vous, composés de nombreux niveaux. Ces derniers, relativement petits au demeurant, abriteront lesdites tâches ainsi que de minichallenges à relever, qui permettront de débloquer certains cheat modes. Vous devrez à l'occasion jeter des moutons, ou allumer des torches grâce à vos flatulences intempestives, et cela sans vous priver de décocher au passage quelques coups à vos assaillants. Vous l'aurez compris, comme il en est très rarement le cas lors des adaptations de films en jeux vidéo, le cours de votre aventure ne suit pas directement celui du dessin animé. Un bon point qui suppose surprises et découvertes. En ce qui concerne la prise en main de votre perso, rien de véritablement original n'est à noter, si ce n'est qu'en dehors des classiques coups de poing, coups de pied, sauts et jets d'objets, vous pourrez péter et roter à souhait, et résoudre ainsi de nombreux problèmes pratiques. Du coup, en plus de votre jauge de vie, figure un «Gas Meter» que vous pourrez remplir en engloutissant les oignons récoltés auparavant sur votre chemin. Côté technique, beaucoup de choses restent encore à voir, mais le travail des textures ainsi que le niveau de détails semblent déjà révélateur d'une certaine maîtrise. Un projet à suivre de près...

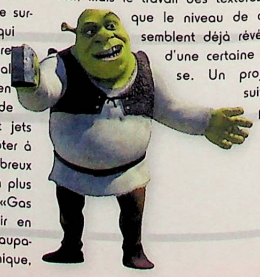
Titia

Des détails...



Des graphismes propres au PC.

Mais, mais qu'est-ce que c'est ?

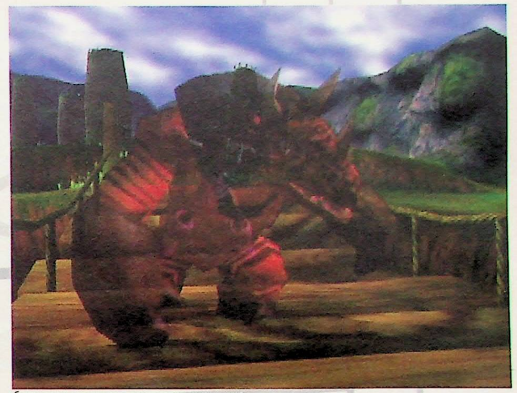


Des effets spéciaux à rendre épileptique.

Pratique, ce pouvoir qui permet de se transformer.

La Belle et la Bête.

Diantre, que c'est beau !



Cet effet de transparence est absolument fabuleux.

Kameo : Elements of Power

éditeur : nintendo- concepteur : rare software- date de sortie : fin 2001 (japon) - genre : action-aventure

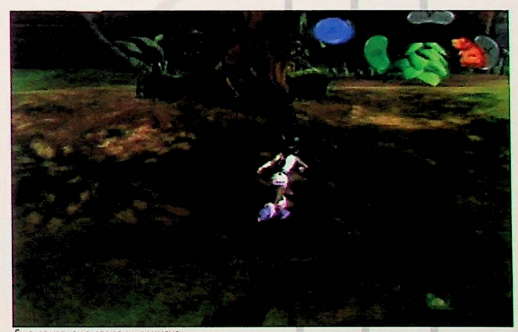
Bien que les photos de ce jeu développé par les créateurs de Donkey Kong Country commencent à affluer de partout, on ne sait toujours rien de son concept définitif. Alors, est-ce un beat'em all, ou bien est-ce un jeu d'aventure dans la lignée d'un Zelda 64 ? Pour le moment, rien n'est sûr, sauf en ce qui concerne la beauté prodigieuse dont il fait preuve. Vivement le test !

GAME CUBE

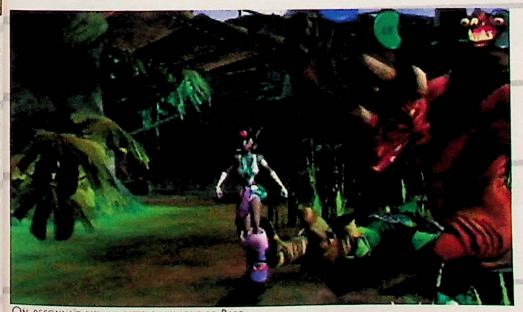
Chaque fois qu'un nouveau jeu développé par Rare Software débarque sur les plannings de sortie, la fièvre de l'excitation s'empare des journalistes du monde entier. Cela dit, comment ne pas comprendre cette réaction quand on sait que c'est à cette équipe de programmeurs de génie que l'on doit des merveilles comme les Donkey Kong Country, Banjo-Kazooie, Killer Instinct, j'en passe et des meilleurs ? Aujourd'hui, grâce à la puissance de la GameCube, ils se préparent à nous faire une nouvelle démonstration de leur étonnant savoir-faire. Dans Kameo, vous dirigerez une charmante créature aux multiples talents. Bon, je m'explique. Disons qu'elle a la possibilité de se métamorphoser en différentes créatures, chacune possédant ses points forts et ses points faibles. Certaines formes vous permettront de sauter plus haut, et donc de franchir des plates-formes difficiles d'accès, alors que d'autres vous rendront plus puissant afin d'affronter de grands monstres sans soucis. Le moteur 3D temps réel est un modèle du genre, avec un fabuleux panel d'effets visuels (le plus impressionnant étant celui qui est utilisé pour le morphing). Reste à en apprendre plus sur le scénario et sur les motivations de cette farouche guerrière. Ce qui est assez amusant, c'est que les couleurs rappellent fortement les meilleurs jeux du genre sur Nintendo 64. Comprenez par-là que le style demeure enfantin, ce qui pourrait rebuter les gamers les plus âgés, ceux qui ne prennent leur pied que sur des Survival-Horror bien glauques ou des Doom-like bien gore. Moi, je m'en fiche : je sais que Kameo, ça va déchirer !

Neo Alex

(euh... qui n'a plus rien à dire !)



Elle court, elle court la banlieue...



On reconnaît bien la patte graphique de Rare.

MORPHING, TRANSPARENCE ET VIDÉO

Parfois, il suffit d'un balayage de sabre laser pour que les choses vous paraissent encore plus belles...

Sales trognes...

UN JEU : QU'IL EST BIEN POUR Y JOUER...

Star Wars Obi-Wan

éditeur : lucasarts - concepteur : lucasarts - date de sortie : 13 décembre 2001 - genre : action

Serait-ce que l'on envisagerait un jeu d'action à la hauteur de la saga de renom ? Star Wars Obi-Wan est en tout cas l'un des titres les plus prometteurs de la XBox à ce jour. Aussi vous faudra-t-il ouvrir grands vos yeux pour vous abreuver des informations le concernant. Quoique, à voir les premières photos, on en oublierait vite les explications... Voilà, c'est tout ce que j'ai à dire...

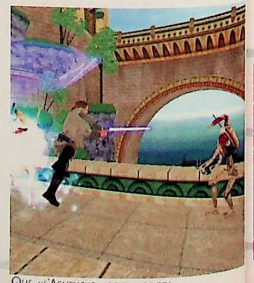
X-BOX Chez LucasArts, on se demande bien comment on va à nouveau exploiter le filon Star Wars. C'est certain, pour ce nouvel opus, ils se seront véritablement creusé la tête : cette fois-ci, ce sera donc ... un action-aventure ! Mais où vont-ils chercher tout ça, vraiment ? Bref, dans ce futur Star Wars, votre progression se fera en vue à la troisième personne et vous aurez beaucoup de méchants à massacrer. Il semble notamment que dans le pan Arena, vous puissiez affronter la quasi-totalité des membres du conseil Jedi (hormis Yoda, qui devait certainement présenter quelques problèmes techniques en raison de sa taille). Pour ce faire, votre sabre laser est le bienvenu, certes, mais il vous sera également possible d'exécuter, outre les classiques mouvements, quelques offensives spécifiques à vos pouvoirs (lancer de sabre boomerang, télékinésie, ralentissement de l'environnement...). Côté décors, divers mondes s'offriront à vous, celui de Naboo notamment, aussi féerique que le dévoile l'Épisode 1, ou encore ceux de Tatooine et de Coruscant. Techniquement, les «screenshots» sont annonciateurs de jolis effets de lumière, et un grand soin aurait été apporté au traitement des reflets ainsi qu'aux mouvements de l'eau. Pour l'heure, seuls quelques ralentissements seraient à déplorer. Pas de quoi vraiment s'inquiéter, puisque le jeu est encore en cours de développement pour quelque temps.

Titia

Encore !

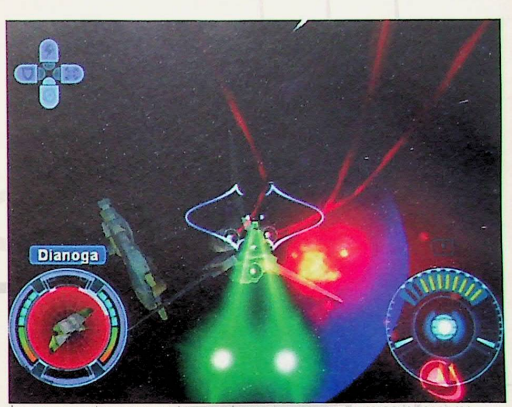
Un autre combat.

Un réel souci du détail dans les décors et les textures.



Que «l'Ashtuche» soit avec toi...

Une explosion dont le rendu a l'air plus qu'appréciable.



Les effets de lumière propices aux échanges d'amabilités entre vaisseaux sont très bien réussis.

QUAND BILLOUZE S'OFFRE LUCAS

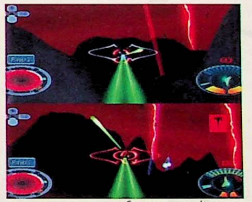
Star Wars Starfighter : Special Edition

éditeur : lucasarts - concepteur : lucasarts - date de sortie : fin novembre (ue) - genre : shoot

À défaut de l'inspiration qui lui avait si bien réussi dans les trois premiers épisodes de la trilogie Star Wars (en fait les épisodes IV, V et VI) et qui lui a fait défaut dans La Menace fantôme, George Lucas n'a certainement pas perdu le sens du marketing. La licence Lucas Art est une compagnie rentable et rentabilisée à outrance. Star Wars Starfighter : Special Edition est un pur produit de cette politique qui veut exploiter à fond et dans tous les sens le premier épisode de la trilogie. Déjà sorti sur la PlayStation 2, sa venue sur la X-Box est désormais une certitude.

X-BOX Le soft est basé principalement sur le Shoot, même si le pilotage des engins que vous avez entre les mains requiert adresse et maîtrise si vous voulez rester en vie. Il se fonde sur l'univers caractéristique de Star Wars en général, et celui de l'épisode I en particulier. Vous voilà à la tête de vaisseaux nouvelle génération dans des missions de plus en plus périlleuses au fur et à mesure que les tableaux défilent. La version X-Box devrait normalement donner un coup de jeune à la version Play 2. Le lifting est tout d'abord graphique, puisque les développeurs prévoient et promettent une plus grande qualité d'affichage. Des détails plus lisses, même lorsqu'on se rapproche des différents objets. Un son en Dolby Digital 5.1 sera encodé pour cette version et de nouvelles options sont au programme, notamment dans le mode Deux joueurs. On retrouve ainsi les classiques : Capturez le drapeau, Face-à-face, Un contre tous, Tous contre un, Un seul drapeau à attraper et Une horde de conquérants. Enfin, la version X-Box proposera de sélectionner de nouveaux modèles de vaisseaux. La version Play 2 ne nous avait pas plus transportés que ça, espérons que son nouveau support lui donnera une nouvelle chance. Réponse fin novembre...

El Tuco

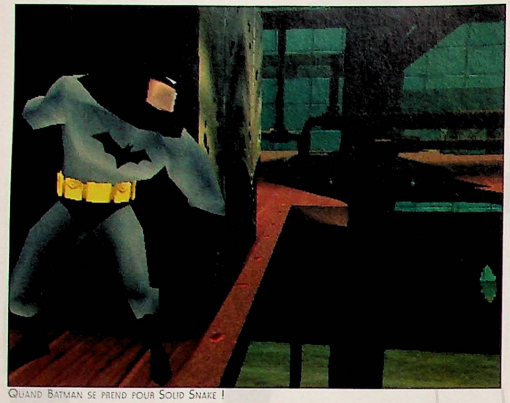


Cette histoire d'échange de laser entre potes devrait normalement mal finir.

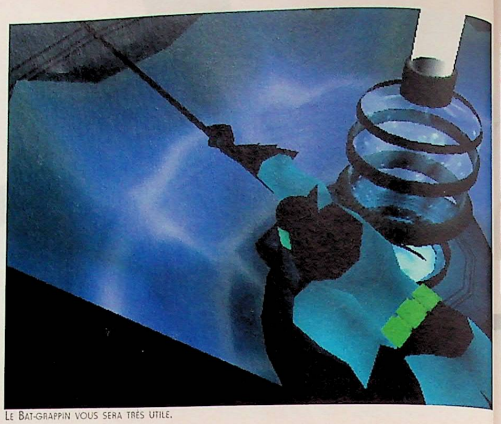
Même s'il ne s'agit pas de la planète Terre, on ne peut qu'admirer le rendu et le réalisme de la chose.

Il y aura des options Multijoueur supplémentaires sur la version X-Box de Star Wars Starfighter

C'est beau, c'est riche de détails et d'effets de lumière appropriés, il ne manque plus que la maniabilité adéquate, et l'ensemble devrait être une réussite.



Quand Batman se prend pour Solid Snake !



Le Bat-grappin vous sera très utile.

LE "CAPED CRUSADER" EST EN COLÈRE

Batman Vengeance

Batman

éditeur : Ubi Soft - développeur : Ubi Soft - date de sortie : fin 2001 (Europe) - genre : action-aventure

Ce jeu d'action en 3D, tiré des aventures animées de Batman, poursuit lentement mais sûrement son développement sur la PlayStation 2. Il faut reconnaître que le jeu a de la gueule ! Je crois que les fans de comics et de super héros en costume moule-burnes vont bientôt pouvoir se régaler. Moi, ça me rappelle les idioties de Seba, lorsqu'il se prenait pour Spider-Man et qu'il se balançait dans la salle de rédaction, de mur en mur, avant de s'écraser lamentablement à deux pas d'un Tuco en train de saliver sur sa Playnet du mois. Ah, c'est jamais triste à Dreamzone !

PS2 Ubi Soft poursuit sa politique de grands jeux en 3D. Après l'extraordinaire Rayman 2, et avant le passionnant Evil Twin, cet éditeur français nous proposera un Batman Vengeance qui semble bien parti pour cartonner cet hiver. Le moteur 3D est très performant et respecte pleinement le graphisme épuré du dessin animé créé par Bruce Timm. D'ailleurs, on y retrouvera tous les principaux héros et vilains : Batman, Robin, Nightwing, Batgirl, Freeze, Joker, Pingouin... Tous les ingrédients nécessaires à une passionnante odyssée au cœur de Gotham City. Avec notre héros, vous pourrez accomplir tout un tas d'actions aussi diverses que grimper à une échelle, vous battre au corps à corps, utiliser une tonne de gadgets (Batarang, Bat-grappin, Bat-torche...) et même conduire ses différents véhicules. Lors de ces phases, le jeu acquiert une originalité nouvelle. En clair, ceux qui rêvaient de piloter la Bat-mobile ou le Bat-plane ne se sentiront plus d'aise. Sur les dernières images du jeu, on constate qu'il sera possible d'obtenir une vue subjective qui sera bien utile lors de certaines phases où il faut se servir du Batarang. Toutes les conditions semblent réunies pour faire de Batman Vengeance un gros succès, ce qui ne manquera pas de faire plaisir aux possesseurs d'une PlayStation 2 qui, pour l'instant, n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent. Nous ne manquerons pas de vous en dire plus à l'occasion d'une nouvelle preview un peu plus étoffée. Pour l'heure, je vous laisse admirer ces nouveaux écrans en essayant d'imaginer ce que cela pourra donner en mouvement.

Neo Alex (qui aimerait bien rencontrer Batgirl)

Des phases de combat encore un peu simplistes.

Une vue subjective sympathique.

Un jeu Batman sans Joker, c'est impossible !

Qui a dit que Neo Alex n'avait pas la grosse tête... ?

Des angles de caméra qui laissent rêveur sur les sensations que propose SSX Tricky

À L'ASSAUT DE NOUVEAUX SUPPORTS !

SSX Tricky

SSX Tricky

éditeur : electronic arts - développeur : ea canada - date de sortie : fin d'année - genre : snow

Qu'on le veuille ou non, il va falloir se faire une raison. Mais l'avènement des consoles nouvelle génération est propice à un jeu nettement moins reluisant que ceux qu'ils nous offrent avec leurs softs, celui des chaises musicales. Que ce soit sur Play II, X-Box ou GameCube, les titres vont faire la navette de plus en plus souvent entre tous ces supports, et bien malin qui pourra s'y retrouver sans faire une seule erreur. Il est normal que les deux nouvelles venues soient les plus enclines à copier leurs aînées dans le temps, en l'occurrence ici la Play 2. C'est ainsi qu'après Star Wars Starfighters, nous voilà avec une version X-Box et GameCube de SSX Tricky.

X-BOX La première difficulté qu'ont rencontrée les développeurs pour adapter le jeu de glisse sorti sur la console de Sony sur la X-Box fut un problème matériel. En effet, le Pad de la Play 2 a quatre boutons en plus de ceux présents sur sa face traditionnelle. La X-Box n'en a que deux, ce qui au départ réduit la possibilité de faire des figures de 16 combinaisons sur la version PS2 à 9 combinaisons sur la version X-Box. En dehors de ce problème technique, les fans de la première version du jeu ne seront pas décontenancés par les autres éléments qui résulteront du changement de support. Tous les personnages seront présents, avec des améliorations techniques notables (entre autres l'intégration d'ombres portées des décors et des autres riders). Il faudra aussi compter avec une refonte totale de la plupart des départs et arrivées de circuit. Les effets de lumière et leurs reflets sur différents éléments du décor seront pris en charge par les développeurs et le moteur de la machine avec encore plus de précisions. Ajoutez à cela un traitement du son encodé en Dolby Digital 5.1, et la fête devrait être totale. Le nez dans la poudreuse, au pays de la glisse. SSX Tricky devrait être le roi sur X-Box !

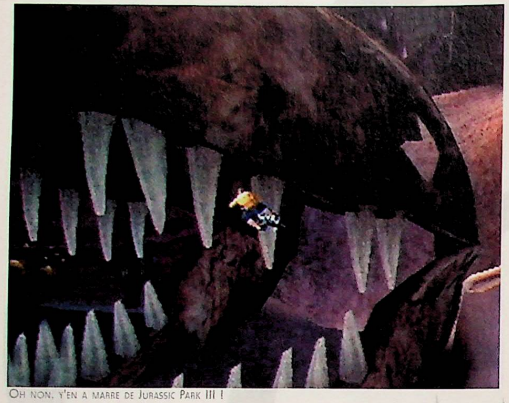
El Tuco

Tu as vu ta tête, tu as vu ma planche, je te fais un dessin ?

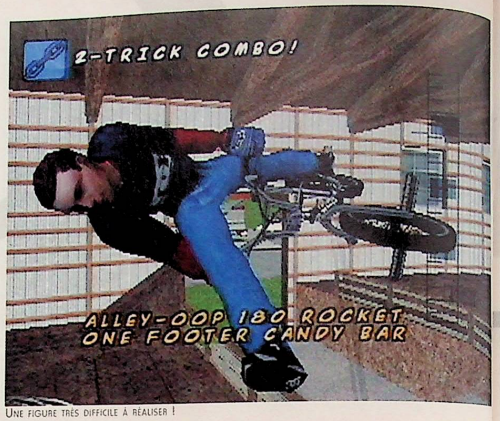
Des années de technique, une maîtrise d'enfer, une discipline de fer... Oubliez tout ça ! Un pad, et le tour est joué pour réaliser des figures fantastiques !

Il y a intérêt à bien ré-atterrir sur la planche, sinon, ça risque de faire très mal.

Même si à cause du pad, les possibilités de figures sont moins nombreuses que sur Play 2, les envolées restent impressionnantes.



Oh non, y'en a marre de Jurassic Park III !



Une figure très difficile à réaliser !

LE PRO DU GUIDON OU LA REINE DE LA PÉDALE ?

Dave Mirra Freestyle BMX 2

éditeur : acclaim - concepteur : z-axis - date de sortie : fin 2001 (us) - genre : sport

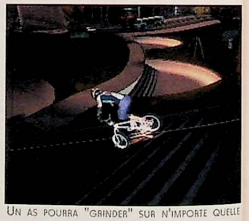
Entre Matt Hoffman et Dave Mirra, c'est une lutte à mort. Mais qui gagnera ? Ce second volet des péripéties acrobatiques et vidéoludiques du célèbre champion de BMX se déroule sur la PlayStation 2 de Sony. L'occasion de vous souvenir de ces nombreuses heures que vous avez passées sur votre vélo, à vous gaufrer lamentablement dans les buissons après avoir essayé d'imiter le Tonnerre mécanique ou les motards de CHIPS. Un grand moment en perspective !

À la manière d'un Tony Hawk's Pro Skater, ce nouveau Dave Mirra se veut avant tout très complet. Les options sont nombreuses, tout comme les possibilités de jeu. Plusieurs champions de cette discipline sont sélectionnables, ainsi que plusieurs types de vélos. Pour débuter, vous aurez le choix entre un classique mode Championnat (où il faudra faire un maximum de points pour progresser et ainsi, ouvrir de nouveaux décors et terrains), et un mode Exhibition dans lequel vous pourrez vous exercer aux figures les plus complexes. Ces dernières ne sont pas toujours des plus simples à réaliser, le jeu n'étant pas pour le moment aussi précis qu'il le faudrait. D'un point de vue technique, rien de bien transcendant ne viendra récompenser le possesseur d'une PlayStation 2. L'animation est assez rapide, mais elle souffre encore de quelques bugs d'affichage. Côté graphismes, le constat est mitigé. Si les décors sont variés, l'ensemble est loin d'atteindre le niveau d'autres jeux lui ressemblant, comme Jet Set Radio Future sur XBox et Air Blade sur Play 2. En fait, même si le passionné sera ravi de trouver un nouveau titre à se mettre sous la dent, le néophyte s'en retournera jouer à des titres plus aboutis et plus intéressants, comme Red Faction ou Onimusha : Warlords. On ne sait pas encore si un mode Multijoueurs via un écran splitté fera partie des options proposées dans ce Freestyle BMX 2. En tout cas, j'ai hâte de voir ce titre affronter le Matt Hoffman de la Dreamcast. Mais non, je ne cherche pas la polémique ! Disons simplement que je continue à pleurer l'arrêt de la Dreamcast. C'est vraiment trop injuste !

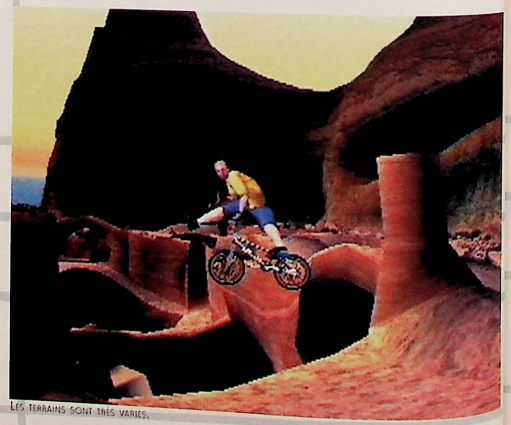
Neo Alex (qui partage le triste sort de Caliméro)

Quelle modélisation !

Waouh, quel saut !



Un as pourra "grinder" sur n'importe quelle rambarde.



Les terrains sont très variés.

La course en hors-bord est excellente.

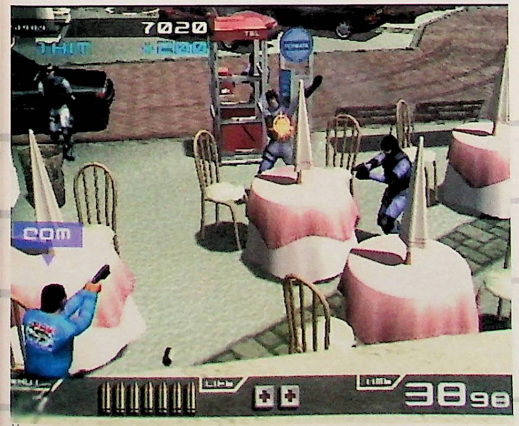
Le tank est un boss peu commode.

LE GRAND DÉFOULOIR DÉBARQUE ENFIN SUR PLAY 2

Time Crisis 2

éditeur : sony - concepteur : namco - date de sortie : courant 2001 - genre : shoot

Voici le premier véritable shoot qui débarque sur PlayStation 2, j'ai nommé Time Crisis 2. Après un premier chapitre sur 32 bits qui avait fait sensation, nous étions en attente de cette fameuse suite, qui fait encore un carton dans les salles d'arcade. Soit, le flingue à retour de force n'est pas disponible, mais Namco a tout mis en œuvre pour nous réaliser un deuxième Guncon digne de son prédécesseur. Il vous faudra encore un téléviseur avec une fiche jaune à l'avant pour y connecter votre arme. Vous êtes prévenus, parlons du jeu.



Vous pourrez jouer avec deux flingues en même temps.

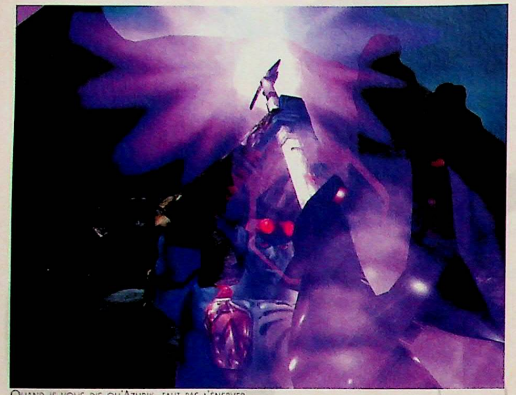
Nous venons donc de recevoir la première version (pal, s'il vous plaît). Le mois prochain, on lui consacrera plus de pages, mais étant en bouclage, nous n'avons pas eu le temps de bien l'avancer. Le flingue est super maniable et sa crosse peut servir à recharger votre arme. Il n'est pas trop lourd et son design est plutôt correct. Sa couleur ? Bleue, et je ne sais guère si l'on vous en proposera d'autres avec le temps. L'option Deux joueurs est disponible, ce qui donne lieu à un magnifique écran splitté. Je vous conseillerai donc d'y jouer sur un très grand téléviseur. Les plus ? La possibilité de se cacher derrière différents murs, tout ce qui fait le charme des Time Crisis. Cette fois-ci, les éléments du décor sont interactifs. Vous pouvez détruire pas mal d'objets : des cabines téléphoniques, des tonneaux et bien d'autres choses. Ce deuxième chapitre défoule, c'est un fait. Les améliorations par rapport à sa version arcade sont remarquables. Prenez exemple sur la poursuite en hors-bord : l'eau n'a jamais été aussi belle ! Il est vrai que le produit date un peu, mais il reste fun et supérieur à son grand frère. J'espère simplement que Namco ne nous laissera pas en rade et proposera encore de nombreux shoots sur Play 2. Ils peuvent éviter les Point Blank, on ne leur en voudra pas...

Kyo

C'est malin, le boss débarque et nous devons attendre pour le shooter !

Vous avez le temps de viser avant de tirer.

Vous ne pourrez pas acheter de vêtements.



Quand je vous dis qu'Azurik, faut pas l'énerver...

Azurik est très fleur bleue...

Un joli ciel bleu azur.

Des graphismes PC...

Vous voudriez bien savoir ce que c'est, hein ? Moi aussi, en fait...

LE HÉROS BLEU QUI NE PLAISANTE PAS

Azurik : Rise of Perathia

éditeur : microsoft - développeur : adrenium games - date de sortie : 8 novembre - genre : action-aventure

On connaissait le Géant vert, on connaissait Flash Gordon, on connaissait Tonnerre mécanique et maintenant, dans la gamme des héros unicolores, nous avons Azurik. Azurik lui, il est tout bleu et c'est pas de la peinture, comme Hulk. Azurik, c'est pas une chochotte : il parcourt terres et mers, toujours prêt à sauver le monde. Bref, Azurik, il ne rigole pas, faut pas le chauffer, d'accord ?

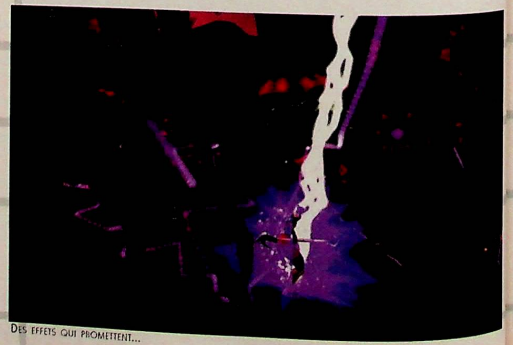
X-BOX

A priori, Azurik répond à tous les critères du héros classique d'aventure-action (sauf que lui, en plus, il est bleu). Cependant, quelques détails, sa capacité à évoluer notamment, lui concèdent volontiers un aspect RPG. Avant toute chose, sachez que le système de jeu repose sur une 3D libre, ce qui sous-entend l'existence d'une phase d'exploration. Votre quête épique étant de protéger les quatre éléments naturels contre les forces du mal, il adviendra que vous voyagerez au grés des quatre mondes correspondants, afin d'enrayer le processus d'invasion décrit dans la sombre prophétie. Sur son chemin, Azurik rencontrera nombre d'énigmes environnementales à résoudre, et livrera de grandes batailles (jusqu'à 10 hommes à l'écran). Pour ce faire, il devra obtenir de nouvelles armes et compétences. Sa lame à double tranchant supporte les éléments : eau, feu, terre et air. Il ne tiendra qu'à vous de choisir à tout moment lequel vous permettra de contourner tel ou tel puzzle et de faire face à telle ou telle espèce d'ennemis. Eh oui, ceux-là pourront par exemple être résistants au feu mais manifester des faiblesses à l'égard de l'air : tout est question d'analyse. Tout cela n'est certainement pas sans vous rappeler le concept de Soul Reaver, et c'est un fait. Cependant, il est un autre titre, plus ancien celui-là, qui semble concorder sur bien des idées avec cet Azurik : Rise of Perathia. Captain Planet (notamment édité sur Amiga) avait déjà exploité, dans un registre plus plate-forme, le concept si enchanteur de l'utilisation des éléments naturels. Il y avait ajouté, qui plus est, un véritable message écologique, un appel au respect de la faune et de la flore. Pour ma part, c'est davantage cette atmosphère que celle d'un Soul Reaver (excellente également, au demeurant) qu'il m'importe de retrouver en Azurik. Mais à dire vrai, rien ne nous permet pour l'heure de nous prononcer sur le sujet. Pour sa partie technique, vous constaterez un évident design PC. Détails et textures semblent avoir été soignés : espérons simplement que les petits effets d'escalier s'estomperont avec un relissage des contours. Quoi qu'il en soit, sans vidéo, il demeure difficile de se prononcer si tôt... Il ne reste plus qu'à se montrer patient, puisque la sortie annoncée du titre devrait correspondre selon toute vraisemblance avec la sortie de la XBox aux États-Unis... Pour peu qu'il n'y ait pas de report d'ici-là...

Titia

L'imagination est au rendez-vous...

Un peu flamboyant quand même, cet Azurik

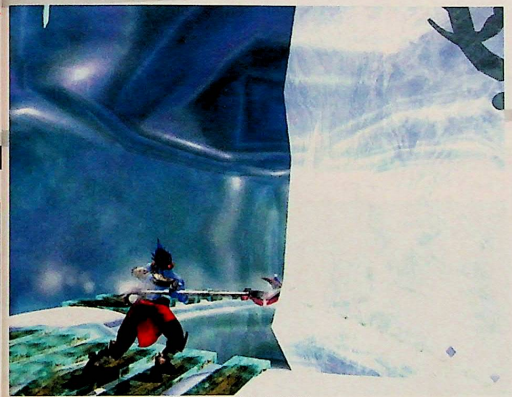


Des effets qui promettent...

Azurik utilise chacun des quatre éléments.

Des combats qui promettent beaucoup d'action.

Tiens des nuages... !

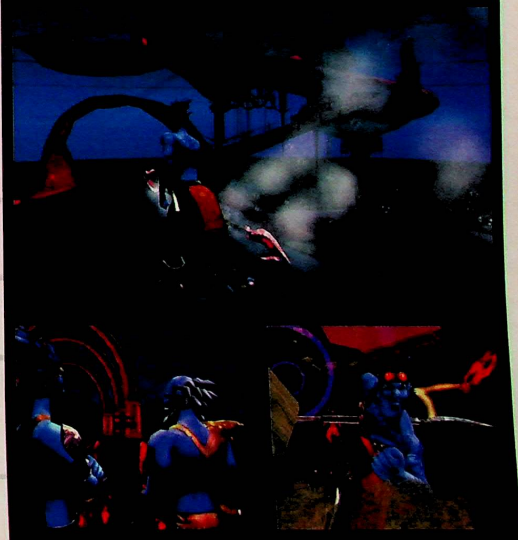


C'est pas tous les jours facile de se battre contre un iceberg.

Un vague air de ressemblance avec Jurassic Park 3.

Et maintenant, il sort avec la Schtroumpfette

La vie n'est pas toujours facile quand on est bleu. Azurik, lui, on lui aura tout fait. Quand il a failli se noyer près de la plage à l'âge de 7 ans, personne n'a été le chercher, sous prétexte qu'on l'avait confondu avec un dauphin atteint d'encéphalopathie spongiforme Dolphin. Sa maman a bien essayé de lui filer des carottes râpées pour lui rendre les cuisses roses, mais il a tourné au violet. Il a bien tenté aussi de s'exposer au soleil pour bronzer, mais il est devenu bleu foncé. Heureusement, aujourd'hui, Azurik a trouvé son équilibre en postulant pour un job de superhéros, et en se faisant accepter tel qu'il est : bleu. Ah oui, vraiment, quelle belle histoire que celle d'Azurik...



Ici, il ne faut vraiment pas rater son coup !

Et un changement de plan, un !

POUR LES P'TITS ET LES MOINS P'TITS

Klonoa 2 Lunatea's Veil

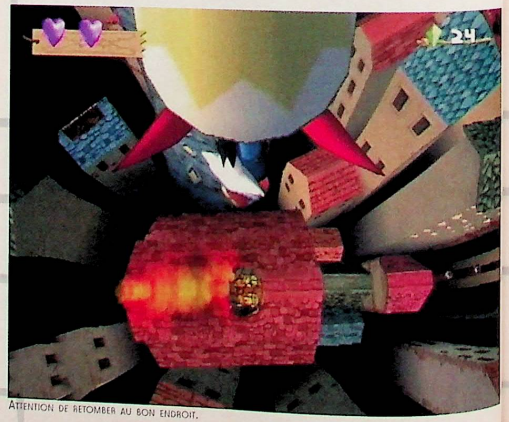
éditeur : namco - conception : namco - date de sortie : bientôt - genre : plate-forme

Après un Rayman Revolution révolutionnaire, justement, Namco nous propose son jeu de plate-forme. À vrai dire, il s'agit de la suite d'un jeu tournant sur PSOne. Klonoa 2 nous a vraiment surpris lors de sa sortie import, et le revoilou, mais en français cette fois. Il aura pris son temps, mais rassurez-vous, Klonoa 2 n'a rien perdu de son panache, et c'est donc avec joie que nous accueillons ce jeu de Plate-forme 2D des plus traditionnels.

PS2 Oui, vous avez bien entendu, j'ai dit un jeu de plate-forme en 2D. Car Klonoa 2 en est un. Comprenez par là que vous ne pourrez pas aller où bon vous semblera. La plupart du temps, c'est-à-dire pendant 90 % de l'aventure, la vue sera de profil, et le tout sera agrémenté d'effet 3D. Allez, on ne s'inquiète pas, j'en vois déjà qui font la gueule rien que parce que j'ai dit 2D. Boah ! Allez, arrêtez de faire du boudin, c'est pas si grave, c'est même pas grave du tout, surtout quand on voit le résultat. Car s'il y a un point qu'on ne peut pas reprocher à Klonoa 2, c'est son aspect technique. Les décors, tout en gardant un style enfantin, sont parfaitement modélisés. Ils sont immenses, on remarque une foule de détails en arrière-plan, et même parfois des animations. Le tout pète en couleurs, mais sans que ce soit trop - vous vous souvenez peut-être de Pandemonium, où on se tapait une crise d'épilepsie au bout de trois niveaux ! Bref, Graphiquement, c'est un véritable bonheur pour la vue. L'animation, c'est idem : déjà, on ne remarque aucun bug, pas de ralentissement, de textures qui se déforment, ni de clipping. Vous allez me dire que pour un jeu où on ne se déplace que de côté, c'est

Voici le bracelet qui lui sert à capturer les monstres.

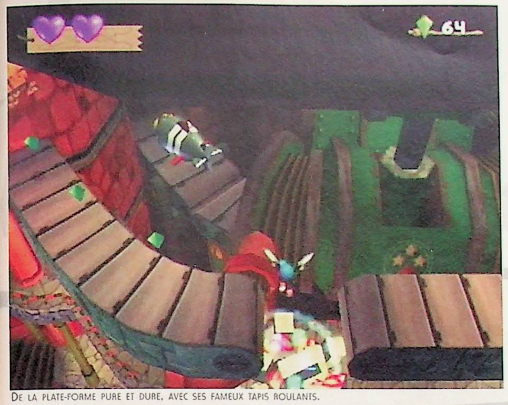
C'est très dynamique !



Attention de retomber au bon endroit.

Voici la carte du monde de Lunatea.

Doucement mais sûrement.



De la plate-forme pure et dure, avec ses fameux tapis roulants.

Les décors regorgent de détails.

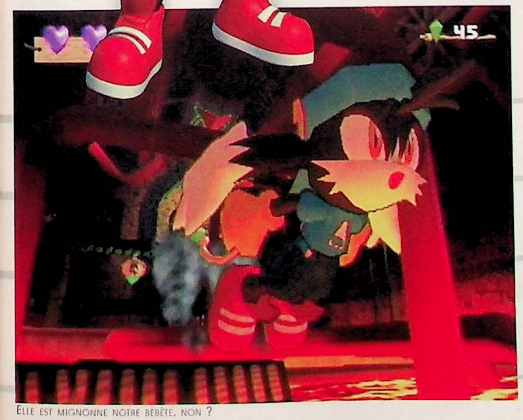
normal... Oui, mais c'était sans compter avec les nombreuses rotations de caméras, les zooms et autres effets psychédéliques. C'est en 2D, mais il y a de la profondeur. Hum, je sens que vous commencez à décrocher un peu, alors je vais m'expliquer. Le déroulement d'un niveau se fait sur plusieurs plans, et pour passer d'un plan à un autre, vous devez utiliser des canons qui vous propulsent à un autre endroit. À ce moment-là, vous aurez le droit à ces fameux angles de vue, inutiles dans le jeu mais lui donnant une certaine pêche. En effet, tous ces mouvements le dynamisent, et du coup, il n'y a aucun moment où l'on s'ennuie. La jouabilité est quant à elle au top, les commandes de Klonoa sont instinctives et très bien pensées. La particularité de notre chose noire, c'est de posséder un bracelet vous permettant de capturer des monstres (au passage, on notera qu'ils ne sont pas très beaux...). Une fois le monstre dans ses bras, il peut l'utiliser de différentes manières. Ainsi, il peut le balancer sur un autre ennemi, histoire de faire d'une pierre deux coups, où plutôt se servir de la créature comme plate-forme pour sauter plus haut dans les airs. Vous vouliez un jeu de plate-forme digne de ce nom ? Namco l'a fait.

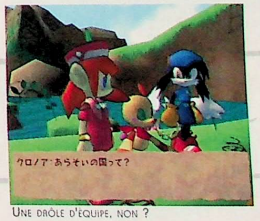
Ben

Il fait chaud dans ce niveau...

Ouhla ! C'est haut !

Les boss sont gros et cons, comme dans tout jeu de plate-forme.


Elle est mignonne notre bébête, non ?


Une drôle d'équipe, non ?

Servez-vous des tornades pour monter haut dans les niveaux.

News

SPACEWORLD 2001

Spaceworld, vous savez, c'est ce salon récemment tenu par Nintendo en vue de préparer avec sûreté le terrain d'atterrissage de la GameCube. Y étaient également annoncées les multiples sorties GameBoy Advanced à venir, mais l'actualité chargée de la 128 bits semblait assurément présenter des airs de conquête du marché... Outre les présentations d'un Zelda pour le moins étrange (et pas franchement dans le bon sens) et d'un Mario toujours plus beau, devaient se partager les sommets d'affiches Wave Race Blue Storm et Super Monkey Ball : pour le plaisir de chacun, exhibition des deux chevaux de bataille ainsi que de ceux qui leur succéderont dans les mois à suivre...

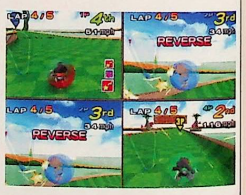
Titia

WAVE RACE : BLUE STORM

La révélation du salon tient lieu en son nom : Wave Race is back, physically as well as mentally, et pour tout dire, un hostile au genre pourrait bien se convertir exceptionnellement au sport rien que pour en savourer les qualités techniques. Visuellement, on a rarement vu plus beau et réaliste : l'animation et les effets de réflexion de l'eau n'ont jamais paru si bluffants et les couleurs inscrites dans une diversité de paysages étonnante sont une invitation à la féerie. Pluies et ciel terne, éléments interactifs dans les paysages : on ne nous en dit que peu mais les preuves sont à l'appui. En fait, je ne vous retiens pas plus longtemps : je sens que les screenshots qui suivent déjà vous appellent...

SUPER MONKEY BALL

Un concept original, une réalisation technique qui promet : Space monkey Ball a lui aussi fait l'unanimité au Spaceworld 2001. Des petits singes adorables «emballés» dans de petites capsules de verre et de multiples challenges à relever : c'est le principe qui semble piquer la curiosité de chacun des participants au salon. Derrière le projet, Sega s'active et il ne fait pas de doute que la firme ait jusqu'alors fait bon usage des larges capacités de la GameCube. Quelques nouvelles photos bien plus démonstratives auront à cette occasion pris la relève des premières captures dévoilées lors de l'E3 : de quoi vous donner un aperçu de la chose...



Aiai (Hero)

Miemie(Wife)

Baby (Baby)

VIRTUA STRIKER 3

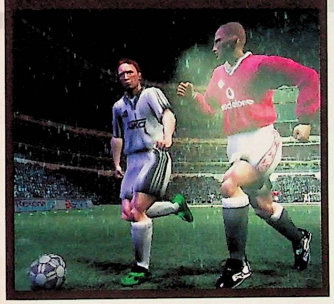
On se souvient du dernier volet de la série : Virtua Striker 2 sur Dreamcast nous avait tous saisis, tant par la beauté de ses graphismes que par l'inefficacité de son gameplay. Nouvel essai, donc, et sur GameCube : de quoi espérer encore plus beau et meilleure jouabilité pour ce jeu de foot renommé. Quelques captures pour vous mettre l'eau à la bouche, si tant est que vous appréciez le genre...

SOULCALIBUR 2

Ce qu'on en attend est sans commune mesure avec l'expérience que l'on a fait du premier volet sur Dreamcast. Ses qualités techniques, tout autant que son gameplay résolument axé arcade, nous avaient tous conquis, que l'on soit fan de Tekken ou non. Un nouveau volet sur GameCube, quelques screenshots qui vous dévoilent un peu des nouvelles ambitions de Namco, et nous voici comblés...

FIFA SOCCER

Plus connu au Japon sous le nom de Fifa 2002 : Road to Fifa World Cup, ce Fifa Soccer a bien des choses à nous prouver depuis que la série des ISS lui tient tête. Les quelques screenshots dévoilés ne font pas montre de grandes surprises techniques, mais vous constaterez un évident changement dans le style employé pour les graphismes : plus détaillés, ils s'apparenteraient cette fois davantage à ceux d'un PC.



1080 SNOWBOARDING 2

1080° Snowboarding avait été l'un des premiers grands titres à sortir sur la regrettée Nintendo 64, et voilà que, la GameCube prenant la relève, un second volet attendu depuis bien longtemps se prépare à investir le jeune catalogue de la nouvelle console. Pour l'heure, rien n'a encore été dévoilé concernant ce jeu de glisse prometteur, si ce ne sont les quelques photos que voici...

BOMBERMAN GENERATION

Première apparition pour Bomberman sur GameCube : l'attente se faisait conséquente et les screenshots sont plutôt concluants, surtout si l'on considère les quelques nouveautés qui ont fait leur apparition, comme l'utilisation du cell shading. Une nette amélioration des graphismes est évidemment à envisager : un point que viennent confirmer les photos que voici...

SONIC ADVENTURE 2

La bête bat son plein actuellement sur Dream, et voilà que Sega confirme bien sa volonté de l'adapter sur GameCube. En témoignent deux screenshots de Sonic dévoilés lors du Spaceworld 2001. D'autres informations ? À vrai dire non, et ce ne sont pas ces captures qui peuvent nous en dire plus sur l'évolution du titre...

UNIVERSAL STUDIOS

Drôle de concept que celui d'Universal Studios. Il semblerait qu'il vous faille vous essayer à toutes les attractions du parc pour donner des comptes à Woody Woodpecker... À vous de bien enchaîner les épreuves afin de débloquer les backstages du centre. Place aux photos...

PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2

Sega nous délivre son Phantasy Star Online version 2 sur GameCube, et dans l'affaire, il semble qu'il soit possible de jouer en Multijoueur. Au chapitre des nouveautés, vous serez contents d'apprendre que deux nouvelles classes de personnages ont été créées exclusivement pour la console Nintendo. Voici donc quelques clichés qui devraient vous en dire plus à propos de cette adaptation, pour peu qu'il y ait de vrais changements graphiques à constater.

GBA GAMEBOY ADVANCE

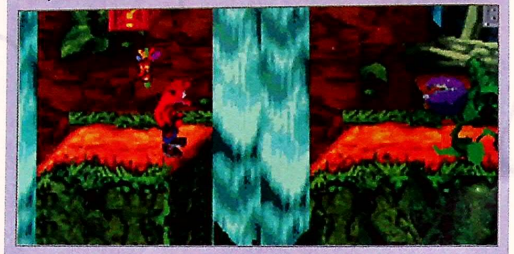
Seconde édition de la nouvelle rubrique consacrée à la nouvelle meilleure console du marché. Ce mois-ci, vous verrez que tous les éditeurs ont répondu présents pour développer sur ce support performant, qui connaît déjà un succès retentissant. Mais ce n'est pas tout, puisque les premiers tests pour cette fabuleuse machine de poche font leur apparition dans ce beau magazine qu'est Dreamzone. À signaler que vous retrouverez trois autres tests (Breath of Fire, Tactics Ogre et Golden Sun) dans le dossier RPG. Si après ça vous trouvez encore le moyen de vous ennuyer dans les transports...

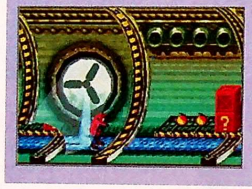
Neo Alex

Crash Bandicoot

Un sérieux concurrent

Avec Mario USA et Rayman, la Game Boy Advance est plutôt gâtée en termes de jeux de plate-forme. Pourtant, Sonic the Hedgehog ne manquera pas de leur piquer la vedette d'ici quelques semaines. Alors, qui gagnera, la mascotte de Nintendo, celle d'Ubi Soft, ou celle de Sega ? Et pourquoi pas la mascotte de Sony ? Quoi, vous n'êtes pas au courant ? Allons, il faut suivre l'actualité. Sachez donc que le fantastique Crash Bandicoot est en cours de développement sur la portable du géant japonais. Pour le moment, ce jeu ne semble contenir que des niveaux en 2D vus de côté. Les célèbres poursuites en 3D précalculée sont donc absentes, pour mon plus grand regret. Pas grave, les premiers écrans sont magnifiques, et si l'intérêt est au moins aussi grand que sur les trois épisodes de la PlayStation, nous devrions atteindre quelques records dans le monde entier (Crash Bandicoot 3 est l'un des rares jeux américains à avoir cartonné au Japon).





Phalanx Advance

Le meilleur du shoot

Doom

Non, j'y crois pas !

Et pourtant, si, ils ont osé ! Voici donc le premier Doom-like prévu sur cette portable. Jamais je n'aurais cru qu'elle en serait capable, d'autant que cette version me semble plus proche de celle de la 32X (l'add-on de la Megadrive) que de celle de la Super Nintendo. En clair, les graphismes semblent à la hauteur de nos espérances. Maintenant, qu'en sera-t-il de la jouabilité, ce type étant totalement inédit sur une portable ? On ignore encore le nombre de niveaux, si toutes les armes et monstres seront présents, bref, on ne sait pas grand-chose. Ces quelques images sont pour le moment la seule chose que nous puissions vous proposer pour étancher votre insatiable curiosité. Néanmoins, avouez que ce projet est très excitant, non ?

Spyro the Dragon

Des nouvelles flammes

Encore l'un des personnages vedettes de la PlayStation qui débarque sur la Game Boy Advance. Ce sympathique petit dragon violet connaîtra sur ce support une aventure totalement inédite, en 3D isométrique. Le problème vient justement de cet aspect technique. En effet, comparé aux futurs Sonic ou Crash Bandicoot, il paraît un peu léger, ne bénéficiant que de graphismes simplistes. De plus, les gamers savent très bien qu'une 3D isométrique n'est jamais très précise lors de phases de plate-forme. Autant dire que terminer le jeu ne sera pas de tout repos, même s'il s'adresse avant tout aux plus jeunes. On ne dispose pour le moment que d'informations fragmentaires sur le nombre de niveaux, les différents mouvements de Spyro et le scénario. Rendez-vous donc dans un prochain Dreamzone.

Tekken

Euh... C'est une blague ?

Encore une fois, la Game Boy Advance trouve le moyen de nous étonner en accueillant une adaptation de l'un des plus célèbres jeux de combat en 3D, généralement réservé aux consoles de Sony. Namco a décidé d'opter pour une 2D qui graphiquement, n'a rien à envier aux versions 3D. On reconnaît bien les décors et les personnages du troisième épisode. Cependant, on ne sait pas encore si tous les combattants de ce volet seront présents dans la cartouche. Nul doute que la jouabilité sera strictement la même que sur PSOne, c'est-à-dire très instinctive et pourtant suffisamment complexe pour intéresser les «Hardcore Gamers». Voilà un titre qui devrait connaître un énorme succès lors de sa sortie. Comme tous les jeux présentés sur ces deux pages, Tekken devrait être disponible avant la fin de l'année, au Japon comme en Europe.

Jurassic Park III : Island Attack

Vous avez les crocs ?

Évidemment, avec une licence aussi juteuse que celle-là, il paraissait impensable de ne pas voir débarquer des jeux Jurassic Park sur Game Boy Advance. En fait, il y en a deux. Le premier, et certainement le plus intéressant, c'est cet Island Attack, un jeu d'aventure et d'action en 3D isométrique. Calqué sur Dino Crisis, les fanas du genre pourraient y prendre un certain plaisir. Malheureusement, cette satanée 3D isométrique a fortement tendance à décevoir d'un point de vue graphique. Du coup, on se demande si d'autres défauts ne viendront pas entacher cette production, d'autant que la licence Jurassic Park n'a donné qu'un seul bon titre, un «shooting game» en arcade développé par Sega.

Jurassic Park III : Park Builder

Original, mais pas beau !

Pour ce second titre estampillé «Licence juteuse Park III», on a droit à un minimum de nouveauté. En clair, on change radicalement de genre avec un clone de Theme Park. Vous aurez donc l'impression de jouer le rôle de John Hammond (le créateur et propriétaire du Park dans le premier film) dans une simulation de management. Euh... j'imagine que les employés demanderont un sacré salaire pour travailler dans cet enfer. Très laid, ce Park Builder ne restera sûrement pas dans les annales du jeu vidéo. Espérons que l'intérêt sera suffisamment grand pour que les fanatiques de tactique se laissent prendre au jeu.

Midnight Run

Encore un traître...

Décidément, beaucoup de jeux déjà sortis sur PSOne ou PlayStation 2 connaîtront une nouvelle carrière sur la Game Boy Advance. C'est le cas pour ce jeu de course, proposant à l'origine des compétitions nocturnes enragées dans les rues d'une mégapole. Mais sur la portable de Nintendo, Midnight Run adopte une vue du dessus qui lui donne de faux airs de GTA (pour son plus grand malheur !). Il ne faut sans doute pas attendre grand-chose d'un titre aussi simpliste. Les plus anciens (comme moi !) se souviendront sûrement qu'il était autrefois possible de réaliser un grand jeu de course en vue de dessus (ex. : l'exceptionnel Supercars II de Gremlin sur Amiga 500). Enfin, l'espoir fait vivre...

GBA GAMEBOY ADVANCE

Rayman Advance

Éditeur : Ubi Soft
Date de sortie : dispo

Plus beau, tu meurs...

Personnellement, j'attendais un autre Mario que celui sorti outrefois aux États-Unis sur NES. Complètement différent des autres Mario, je l'ai toujours trouvé inintéressant. Heureusement, la France a décidé de venir en aide à la petite portable japonaise par l'intermédiaire d'Ubi Soft et de sa mascotte, l'irrésistible Rayman. Mine de rien, ce personnage sera apparu sur PC, Saturn, PlayStation, Game Boy Color, Jaguar, Nintendo 64, PlayStation 2 et Dreamcast. Pas étonnant donc que sa renommée en fasse une des valeurs sûres de l'univers vidéoludique. La version proposée aujourd'hui sur Game Boy Advance est exactement la même que celle qui avait sévi sur Jaguar (le premier épisode), avec quelques petites modifications. Si l'on ne retrouve pas le casse-briques présent exclusivement sur la console 64-Bits d'Atari, la jouabilité a été nettement améliorée. La difficulté a été revue à la baisse, et le temps de réponse de Rayman est désormais aussi bon que dans un Donkey Kong Country, à titre d'exemple. La durée de vie, quant à elle, demeure inchangée. Vous en aurez pour un bout de temps avant de le terminer 100 %, d'autant que pour cela, certains niveaux devront être parcourus plusieurs fois. C'est actuellement le meilleur jeu de la portable avec Mario Kart Advance, un hit en puissance qui vous garantira de nombreuses heures de plaisir.

Face au boss, il faut assurer un max !

Un univers vraiment coloré.

Oh, c'est mignon tout plein !

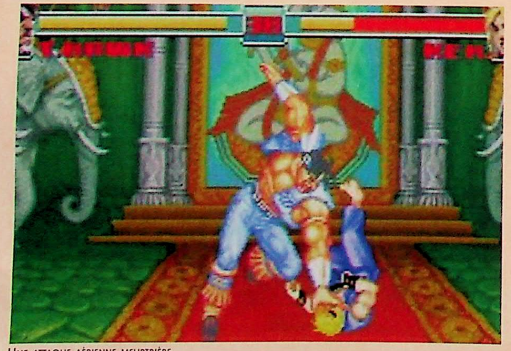
Technique : 9/10 - Jouabilité : 7/10 - Intérêt : 9/10
Note : 9/10

Super Street Fighter II X Revival

Éditeur : Capcom
Date de sortie : dispo (Japon)

Encore une légende sur la portable de Nintendo

Il fallait bien un beat'em up de la trempe d'un Street Fighter pour combler les attentes des possesseurs de Game Boy Advance. Malheureusement, pour obtenir le génialissime Street Fighter Zero 3, il faudra patienter encore un peu. Aujourd'hui, c'est à un titre beaucoup plus ancien que nous avons affaire avec le Super X Revival, une variante d'un épisode sorti sur la défunte 3DO (mais si, vous savez, la console américaine développée par Tip Hawkins avec le concours de Panasonic !). Techniquement, pas de soucis, la qualité est là, aussi bien dans la fluidité de l'animation, dans la quantité de détails présents à l'écran, que dans la restitution des différentes musiques et bruitages. En revanche, là où les puristes risquent d'être légèrement déçus, c'est dans la disparition de certains coups. Quoi de plus normal, lorsqu'on sait que le jeu n'utilise plus que quatre boutons au lieu de six pour la Super Nintendo ? Même s'il est possible de configurer les touches pour obtenir un meilleur confort de jeu, cela reste un peu énervant. Ce gros défaut, ajouté à un système de combat totalement dépassé par des versions plus récentes de Street Fighter, limite un tantinet l'intérêt de ce sympathique jeu de baston qui permettra certainement aux plus impatients de s'éclater quelques mois.



Une attaque aérienne meurtrière.

Un duel de Titans !

Technique : 8/10 - Jouabilité : 7/10 - Intérêt : 7/10
Note : 7/10

Final Fight One

Éditeur : Capcom
Date de sortie : dispo

Pour devenir un pro du gnon...

Ils sont trop nombreux pour moi.

Ah, je n'ose essayer de compter le nombre d'heures que j'ai pu passer sur la borne d'arcade d'origine. C'est ce qui m'avait d'ailleurs obligé à en acheter l'adaptation Super Nintendo. Hélas, cette dernière n'était pas des plus fidèles avec ses bandes noires, la possibilité de ne choisir que deux personnages parmi les trois d'origine (Guy avait disparu dans un premier temps), et l'absence de mode Multijoueurs. Mais Nintendo et Capcom ne sont pas du genre à rester sur un échec. Aujourd'hui, c'est au tour de la Game Boy Advance, la dernière portable de Nintendo, d'accueillir ce must du beat'em all qui, en son temps, ne connut qu'un seul vrai concurrent : Streets of Rage de Sega. Ici, la vitesse d'animation est optimale et les graphismes sont en tout point fidèles à la borne d'arcade. C'est donc une nouvelle jeunesse pour le hit de Capcom. Seul l'aspect sonore souffre d'une qualité légèrement moindre. Pour ce qui est de l'intérêt, on a le bonheur de constater que les trois personnages sont bien présents (Cody, Guy et Haggard) et que les «bonus stages» avec les voitures à casser ne manquent pas à l'appel. Un peu trop court sur le plan de la durée de vie, Final Fight One propose tout de même quelques bonus à ceux qui le termineront avec les trois héros : de nouveaux costumes pour Cody et Guy (ceux qu'ils portent dans Street Fighter Zero 3) et un mode Autofire. Une bonne conversion qui ravira les plus anciens et qui pourra intéresser les jeunes joueurs en raison de son punch.

Le fameux mode 2 joueurs via le link.

Quel fabuleux coup de pied !

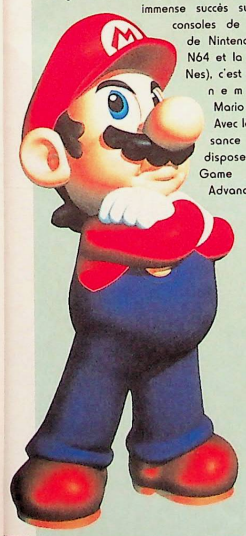
Technique : 8/10 - Jouabilité : 8/10 - Intérêt : 6/10
Note : 8/10

Mario Kart Advance

Éditeur : Nintendo
Date de sortie : dispo (Japon)

Gaffe aux carapaces !

S'il y a bien un titre qui a toujours connu un immense succès sur les consoles de salon de Nintendo (la N64 et la Super Nes), c'est certainement Mario Kart. Avec la puissance dont dispose la Game Boy Advance, il semblait impossible qu'une version portable de ce hit ne fasse pas rapidement son apparition. Utilisant, comme F-Zero Maximum Velocity, le simili-Mode 7 que l'on peut obtenir sur la dernière portable de Nintendo, Mario Kart Advance dispose d'une formidable réalisation (proche de la version Super Nintendo). On y retrouve bien sûr tout ce qui avait fait son succès : trois niveaux de puissance pour les karts, un mode GP et un mode Time Attack, la possibilité de jouer à plusieurs en link, plusieurs séries de courses et 8 personnages tirés de l'univers de la célèbre firme (Mario, Donkey Kong, Wario...). Dès les premières minutes de jeu, on se rend compte que la prise en main est toujours aussi instinctive, et l'on s'amuse tout de suite. On retrouve donc la touche qui permet de démarrer, celle qui permet de sauter et les options à collecter (carapaces de tortue, peaux de banane, turbo...). Bref, tout ce qui permettait d'établir de véritables stratégies de course. Seul petit défaut (mais alors, tout petit !), on finit un peu par s'ennuyer tout seul. Un titre comme celui-ci ne peut révéler toute sa valeur qu'à plusieurs. Néanmoins, pas de doute, il constitue un achat indispensable pour les possesseurs d'une Game Boy Advance.



Les courses sont très variées.

Argh, je viens encore de perdre du temps !

Et hop, un p'tit coup de turbo !

Avec trois carapaces rouges, ça va gicler !

Technique : 8/10 - Jouabilité : 8/10 - Intérêt : 8/10
Note : 9/10

Virtua Fighter 4

Développeur : AM2 - Genre : Baston 3D - Sortie prévue : novembre 2001

Débutons ce Focus consacré aux jeux de baston par le très attendu Virtua Fighter, quatrième du nom. Nous aurions pu vous offrir six pages d'interview de notre grand ami Van Damme, mais ce dernier était trop occupé pour passer nous voir au 3ter. L'année prochaine, peut-être, si tout se passe bien. D'ici quelques jours, les Japonais vont pouvoir le découvrir dans les salles d'Arcade. Le prototype fait déjà fureur et permet de procéder à moult améliorations pour les programmeurs, afin de le fignoler un peu plus. Voyons les derniers détails.

Un superbe block de Sarah, son frère n'a qu'à bien se tenir.

Le style qui manquait à la série : l'école de Shaolin. Je peux dormir tranquille.

Voici la carte indispensable aux joueurs d'Arcade.

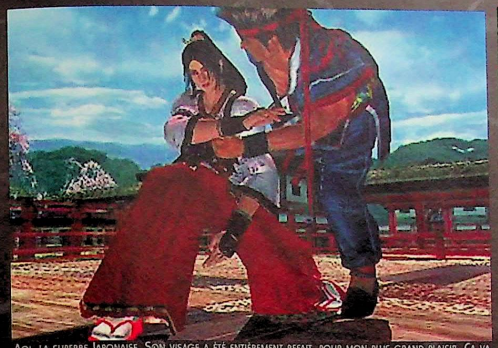
Shun Di, le vieillard déroutant expert en boxe de l'homme ivre. Un excellent combattant.

Vanessa, la dernière recrue. Rapide, musclée (un peu trop à mon goût), elle risque de faire bien mal. Elle peut ruer de coups un combattant au sol.

Kage s'offre quelques coups supplémentaires. En dire que sa palette était déjà impressionnante dans le trois...

Lion, le petit Français, usant de la technique de la mante religieuse. Un morceau de choix pour les amateurs de Kung-Fu.

PS2 La 3D est le choix de beaucoup de programmeurs actuels. Certains continuent de nous faire rêver avec des jeux 2D de grande qualité, comme Guilty Gear X, Street 3 Third Strike, Mark of the Wolves et le futur Capcom vs SNK 2. Mais ce que les jeunes recherchent aujourd'hui, c'est la perfection polygonale. Un combattant ressemblant de près à un humain, loin du style manga d'un Ryu ou d'un Kyo Kusanagi (mon grand ami). Sega a lancé la mode en sortant son Virtua Fighter il y a plusieurs années. Mais c'est en 95 que le boom est tombé avec les sorties presque identiques de Tekken 2 et Virtua 2. Deux jeux au gameplay opposé, aux joueurs acharnés, et de là débute réellement une guerre entre les firmes Namco et Sega. Certains osent pénétrer ce domaine en proposant une originalité. Je pense particulièrement à Hudson, avec son Bloody Roar offrant des combattants capables de se transformer en monstres. Même si les éditeurs trouvent des acquéreurs, nous sommes loin de la folie des deux titres précédemment cités. Voilà pourquoi vous découvrirez deux pages de Tekken 4 un peu plus loin, rédigées en ce moment même par notre ami Tuco, car ce dernier fait partie de ces joueurs préférant la patte Kazuya au style sec et technique d'Akira. De nombreuses vidéos sont disponibles sur le Net. Elles nous permettent de nous faire un premier jugement. Hélas, les joueurs n'étant pas experts mais plutôt novices, elles ne reflètent



Aoi, la superbe Japonaise. Son visage a été entièrement refait, pour mon plus grand plaisir. Ça va contrer d'ici quelques mois.

absolument pas la puissance d'un tel titre. Vous voyez les combattants bougeant dans un espace 3D (fini le simple pas de côté). Dans un stage, le sol est recouvert de neige, ce qui nous offre un tracé à la fin du match assez impressionnant (oui, chaque pas est incrusté dans le sol). Les contres sont nombreux, mais loin d'être aussi simples à déclencher que dans un Dead or Alive ou un Soucalibur. Je vous laisse donc imaginer l'importance des réflexes dans ce quatrième chapitre... On retrouve la configuration trois boutons, poing, pied et protection. Dites donc adieu à la maniabilité de Virtua 3. Ce dernier n'a pas assez marqué les esprits des jeunes Japonais. L'animation n'est pas encore assez améliorée à mon goût et les enchaînements se ressemblent. Ce n'est pas cette année que l'école Tekken se pliera devant l'école Virtua. Un jour peut-être...

Kyo

Wolf vs Jeffrey, sans nul doute les deux combattants que je n'utiliserai que très rarement.

Un double kick dans la tête de Pai, ça va se payer. Remarquez au passage la trace des pas dans la neige. Le tout en temps réel, bien évidemment... Tout le contraire de Tekken 4 !

Treize combattants

Un nombre peu acceptable à notre époque. Les programmeurs s'étant attardés sur les détails des persos, vous ne risquez pas d'être déçus. Mais une dizaine supplémentaire n'aurait pas été de refus. Akira, Pai, Lau, Lion, Shun, Jeffrey, Wolf, Kage, Aoi, Sarah, Jacky et les deux nouveaux, Vanessa et Lei-Fei. Celle qui a subi le plus beau lifting est Aoi, l'experte en contres.

Tekken 4

Développeur : Namco - Genre : Baston 3D - Sortie prévue : Arcade

Tin, tintintin, tin, tintintin tin (tentative misérable de vous faire passer le générique de Rocky). Eh oui, mesdames et messieurs, ça va barder dans le petit monde vidéoludique de la baston, avec un combat titanesque qui se profile entre Virtua Fighter 4 et Tekken 4. Eh bien, il va y avoir comme qui dirait un sacré retournement de situation. À l'époque, la série des Tekken écrasait dans le cœur des amateurs du genre la série des Virtua ; au début de ce nouveau millénaire, Namco semble perdre un peu de son souffle et de son savoir-faire avec un quatrième opus qui se profile bien peu ambitieux.

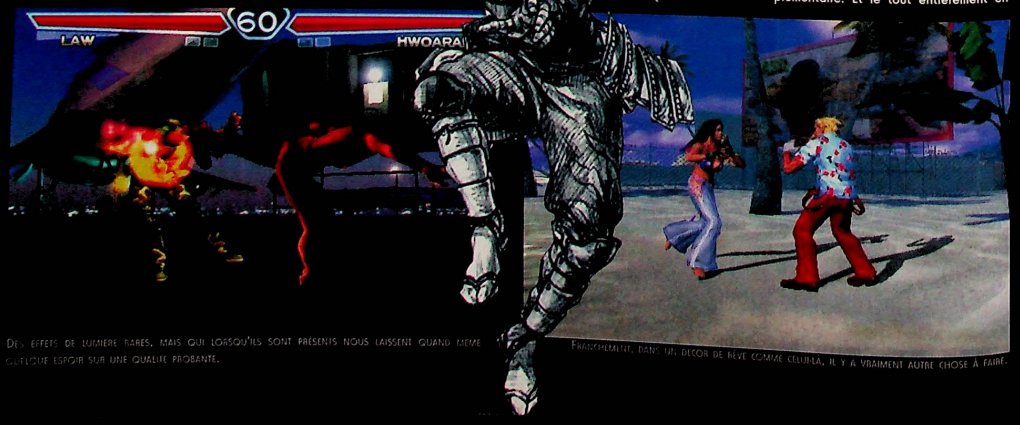
Normalement, après un coup pareil, King devrait avoir le condyle qui se dévisse.

Même sur un plan arrêté comme celui-là, on se prend à reconnaître des attitudes et des poses qui nous sont familières.

Une petite finition au sol, et c'est de la purée avec une paille pendant six semaines.

PS2 On ne va pas s'appesantir sur une histoire qui n'a qu'une importance relative, dans la mesure où le but de Tekken est simple : mettre K.O son adversaire. Alors savoir que Kasuya est le grand-père de la belle-mère de Nina qui a eu un enfant illégitime avec King renié par Law en épousant Heiachi est singulièrement désuet. Alors, quoi de neuf sous le soleil des tropiques d'une des licences les plus profitables en matière de jeu de baston ? Eh bien malheureusement, sous couvert de quelques innovations, si l'on y regarde de plus près, il n'y a pas de quoi fouetter un mammouth avec un sachet de thé. Il devrait y avoir dix-huit personnages, dont trois nouveaux : Christie Monteiro, adepte de la capoeira (elle remplace Eddy), Craig Marduk, spécialisé dans la pratique des arts martiaux brésiliens (le travesto ? non, je déconne) et enfin Steve Fox, qui nous vient des îles britanniques avec le noble art dans ses valises, en l'occurrence la boxe anglaise. Pour les autres personnages que vous connaissez déjà, un lifting assez prononcé a été réalisé, tant sur les visages que sur les costumes. Le premier changement qui devrait intervenir concerne l'environnement. Les décors sont un peu plus fouillés et diversifiés que lors des précédents épisodes, et quelques détails croustillants viennent agrémenter l'ensemble d'une pointe de réalisme supplémentaire. Et le tout entièrement en 3D, SVP ! (c'est que le pré-calculé a fait son temps, aussi...). Mais l'aspect nouveauté devrait s'arrêter là. En ce qui concerne la jouabilité, les coups seront sensiblement les mêmes, à quelques variantes près, et elle ne décevra aucun adepte de la série. C'est pourtant bien là que le bât blesse ! Ayant vu tourner le jeu, on se rend compte que les mouvements sont saccadés, que la fluidité n'est pas au rendez-vous, que l'animation est lente et qu'une sérieuse impression de déjà-vu-revu-et-re-revu nous envahit dès la première image. Le rendu graphique est bien en dessous de ce qu'on était en droit d'attendre de ce quatrième épisode. C'est moins impressionnant et moins beau que Dead Or Alive 2. Pire, c'est tout juste du niveau de Tekken Tag. Il semblerait que les innovations techniques aient bouffé un peu trop de mémoire pour favoriser un lissage des textures, une définition plus propre et surtout des effets sympathiques qui ne sont pas là. On citera, en vrac, pas de reflet de la lumière sur l'eau, les pas ne s'enfoncent pas dans la neige, etc. etc. Pourtant, la concurrence le fait déjà à un stade d'exploitation moins avancé. Autant dire que nous ne sommes pas vraiment sereins en attendant Tekken 4, et à moins d'un exploit technique ahurissant, les choses ne s'annoncent vraiment pas très bien. La réponse est attendue courant 2002, alors en patientant, les fans vont pouvoir faire de l'huile, c'est pas gagné !

El Tuco

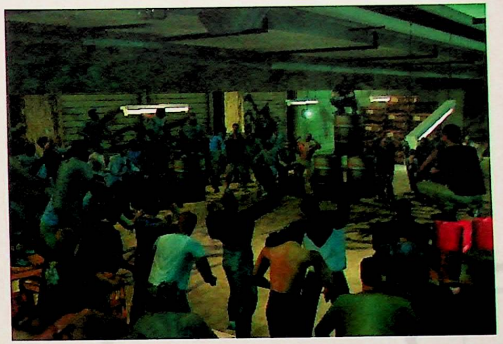


Des effets de lumière rares, mais qui lorsqu'ils sont présents nous laissent quand même quelque espoir sur une qualité probante.

Franchement, dans un décor de rêve comme celui-là, il y a vraiment autre chose à faire.

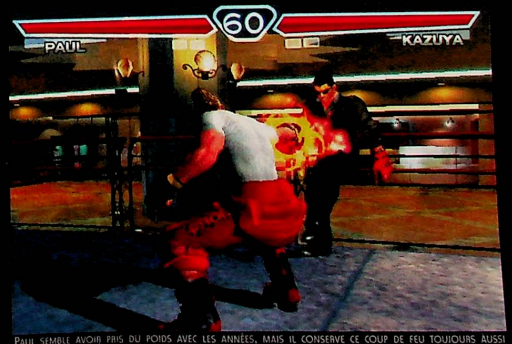
Décors ambitieux

Même si la réalisation des décors semble avoir été faite au détriment du reste pour Tekken 4, on est obligé de s'enthousiasmer pour plusieurs éléments. Tout d'abord au niveau de la diversité, on peut dire que nous sommes servis. La jungle de Predator, un sous-sol clairement inspiré du film Fight Club, une plage avec des palmiers et un parking sordide sont au programme. Mais le détail qui tue, ou qui blesse, c'est certainement qu'en dépit d'un rendu largement appréciable, l'interactivité avec ces décors ne sera pas au rendez-vous. Si ça se confirme, ce sera bien dommage. Ensuite, si vous regardez les photos attachées à Dead Or Alive 3, page suivante, et que vous êtes un fan de Tekken, préparez les mouchoirs, c'est le jour et la nuit.



Une perspective de combat assez intéressante et originale, qui renforce l'impact et la puissance des coups.

La modélisation des personnages ne semble pas meilleure que dans les autres épisodes, et cette photo permet de le constater sans aucun doute possible.



Paul semble avoir pris du poids avec les années, mais il conserve ce coup de feu toujours aussi efficace.

Dead Or Alive 3

Développeur : Tecmo - Genre : Beat'em up 3D - Sortie prévue : fin 2001 (x-box)

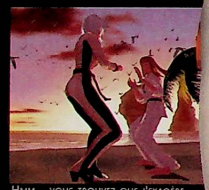
Alors que la majorité des journalistes de la presse spécialisée n'en finit plus de dénigrer la X-Box, le développement de Dead Or Alive 3 sur la bécane de Billou se poursuit sans subir le moindre retard. Comme promis par l'éditeur Tecmo, le jeu devrait être disponible en même temps que la console. Nul doute qu'il sera son fer de lance. Alors, la réussite sera-t-elle au rendez-vous ?

Jamais un jeu de baston ne fut plus beau...

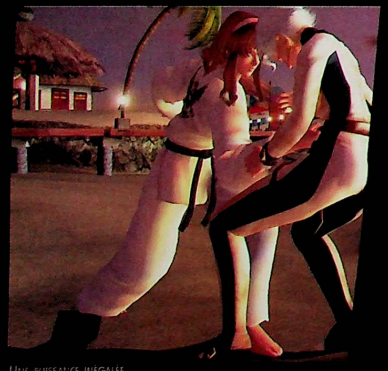
À chaque nouvelle photo, à chaque nouvelle vidéo, Dead Or Alive 3 suscite toujours plus d'intérêt de la part des gamers. On sent bien que ce titre japonais à la solide réputation (une réputation acquise principalement grâce à la version Dreamcast de Dead Or Alive 2) pourrait faire pencher la balance dans le cœur des futurs acheteurs. Et c'est clair qu'il donne envie, ce jeu de combat en 3D. D'un point de vue technique, le Tekken 4 de Namco fait pitié à voir à côté de cette bombe. Seul Virtua Fighter 4 semble faire encore illusion. Seul problème, la jouabilité un peu spéciale de ce dernier aura bien du mal à faire oublier les super-contres de Dead Or Alive 3. Ces derniers ont d'ailleurs été nettement améliorés, pour un atteindre un haut niveau d'excellence. Ils vous permettront d'ailleurs d'apprécier les immenses progrès effectués quant à l'interactivité avec les décors. Il faut voir Christie, un nouveau personnage féminin, projeter son adversaire contre un bloc de glace et voir celui-ci exploser pour se rendre compte que ce titre risque fort de tout balayer sur son passage. Le souci du détail est proprement incroyable. Autre exemple, un combattant projette son adversaire du haut d'une montagne. Son atterrissage ne se fait bien sûr pas en douceur. Mais surtout, il crée un cratère dans le sol, qui ne disparaîtra pas au bout de quelques secondes. C'est prodigieux ! Si au premier regard, l'animation des différents personnages ne semble pas avoir beaucoup évolué, c'est une erreur. Ils sont au contraire capables de katas aussi beaux que ceux que nous proposait l'option Exhibition Theater dans Soul Calibur. Vous verrez, vous n'en reviendrez pas. Malgré sa complexité dans la gestion des différentes choppes et autres projections, Dead Or Alive 3 apparaît comme un modèle de jouabilité, un produit des plus funs qui fera vendre de la X-Box comme des petits pains. Bon, inutile d'en dire plus, inutile de chercher à vous convaincre plus avant, vous savez très bien, tout comme moi, que Dead Or Alive 3 deviendra une référence du genre. Alors, vous trouvez toujours que c'est de la merde la X-Box ? Moi pas, avant d'être journaliste, je suis un joueur, pas un hypocrite !

Neo Alex (qui n'aime que les grands jeux, pas les consoles !)

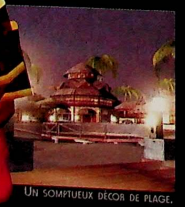
Pour des combattantes séduisantes !



Hmm... vous trouvez que j'exagère quand je dis que c'est beau ?



Une puissance inégalée...



Un somptueux décor de plage.

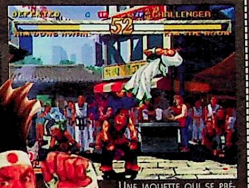
Belle et efficace !

Fatal Fury : Mark Of The Wolves

Développeur : SNK - Genre : Beat'em up 2D - Sortie prévue : Septembre 2001 (Dreamcast)

Ah ! Oh ! Mazette ! Saperlipopette ! Non ? Tu m'fais marcher ? J'te crois pas ?
Et pourtant, SI ! Ce que l'on peut considérer comme le meilleur Fatal Fury s'apprête à débarquer sur la dernière console de Sega. Imaginez un instant, plus jamais vous ne verrez un jeu SNK sur une console Sega. Snif, c'est triste...

Ce que vous ne voyez pas à l'écran, ce sont les décors qui bougent.



Une jaquette qui se présente bien, non ?

Vous croyez que j'exagère ? Non, définitivement et malheureusement, non ! SNK, la firme qui imagina quelques-uns des plus grands jeux de combats de tous les temps (Fatal Fury, Art Of Fighting, Samouraï Shadown, King Of Fighters...), vient de s'éteindre. Les droits de leurs créations appartenant désormais à Capcom, les différents programmeurs se sont dispersés, conscients que leur règne sur le marché de l'arcade n'est désormais plus qu'un lointain souvenir. Et Sega n'est guère mieux loti, puisque l'échec injustifié (et là, c'est un point qui aura mis d'accord tous les journalistes du monde entier) condamne la firme à changer son fusil d'épaule, à faire une croix sur son métier de constructeur. Heureusement, comme un ultime hommage à une collaboration très fructueuse (sur Saturn comme sur Dreamcast), Mark Of The Wolve, le dernier-né des Fatal Fury, fera une apparition remarquée sur Dreamcast. Inutile de trop m'étaler, puisque ce brave Kyo vous a déjà quasiment tout dit. Ce qu'il n'a pu vous faire partager, c'est le fun incommensurable que l'on ressent lors d'une partie de ce jeu. Les graphismes et l'animation sont au top, les techniques de combat sont d'une incroyable variété, et les personnages possèdent un charisme que même les meilleures créations de Capcom peuvent leur envier. Vivement le test !

Neo Alex (qui adore SNK)

La 2D, c'est bon !

Vs. Capcom SNK 2

Développeur : Capcom - Genre : Beat'em up 2D - Sortie prévue : Septembre 2001 (Dreamcast)

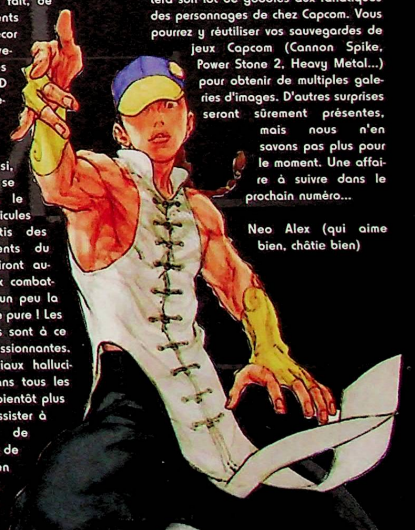
Certainement le plus attendu des jeux de combats de cette rentrée. Quoi de plus normal, le premier épisode ayant fait un carton malgré ses quelques défauts. Aujourd'hui, Capcom, conscient des erreurs de son bébé, a décidé de frapper fort, dans l'intention de faire de son jeu la nouvelle référence du genre. Rêve ou réalité ?

Des combats toujours aussi vivants...

Ouh, un coup qui doit vraiment faire mal !

Une chose est sûre, Capcom Vs. SNK 2 disposera de solides arguments pour prétendre atteindre la plus haute marche du podium. D'abord, les décors seront sans nul doute les plus beaux jamais vus pour un jeu de ce genre en 2D. En fait, de nombreux éléments de ce même décor seront en mouvement durant les combats. La 3D sera d'ailleurs présente, mais discrète (pour ne pas affoler les puristes !). Ainsi, dans le niveau se déroulant dans le désert, des véhicules tout droit sortis des meilleurs moments du Paris-Dakar surgiront au-dessus des deux combattants. Imaginez un peu la scène, de la folie pure ! Les premières vidéos sont à ce sujet très impressionnantes. Les coups spéciaux hallucinants fusent dans tous les sens, et l'on a bientôt plus l'impression d'assister à l'affrontement de super-héros que de spécialistes en arts martiaux. Je ne vous ferai pas l'affront de développer ici les autres nombreuses qualités de ce titre. Kyo vous ayant déjà proposé une excellente preview. En revanche, la nouveauté, c'est la présence d'un Capcom Vs Fan Disc, un deuxième CD exclusif à la Dreamcast qui apportera son lot de goodies aux fanatiques des personnages de chez Capcom. Vous pourrez y réutiliser vos sauvegardes de jeux Capcom (Cannon Spike, Power Stone 2, Heavy Metal...) pour obtenir de multiples galeries d'images. D'autres surprises seront sûrement présentes, mais nous n'en savons pas plus pour le moment. Une affaire à suivre dans le prochain numéro...

Neo Alex (qui aime bien, châtie bien)



DOSSIER

Super Famicom/Saturn/PSX/DC/PS2

Spécial RPG

Avec la présence de trois jeux Game Boy Advance (Breath of Fire, Golden Sun & Tactics Ogre) et six PlayStation 2 (Final Fantasy X, Growlanser 2, Shadow Hearts, Dark Cloud, Ephemeral Fantasia & Evergrace 2), nous ne pouvions passer à côté d'un dossier consacré aux RPGs. Dommage que nous ne puissions y intégrer le fabuleux Shenmue 2, mais ce dernier n'est prévu que pour le début du mois de septembre. Je vous propose un court prologue présentant le style "indétrônable" qu'est le jeu de rôle sur console, avec quelques titres incontournables sortis à ce jour. Épaulé par la jolie Titia (j'ai pris de bonnes résolutions pour la rentrée, être encore plus ironique) et le ténébreux Neo Alex (l'homme poilant... et poilu), vous voilà embarqué pour seize pages d'aventure et de magie. Navré, Tuco était trop occupé à désosser des êtres humains dans Soldier of Fortune... C'est ça d'arrêter de fumer...

Kyo

Zelda 3 : quand je pense que les joueurs d'aujourd'hui me citent Zelda 64 comme référence... Pathétique.

Lunar : pressé pour rédiger mon texte principal, j'ai oublié de le mentionner. Sacrilège !

Tengai Makyo : un immense succès auprès des fans de RPGs et de baston 2D.

Sakura Wars 3 : eh oui, c'est un Tactical donc il a sa place sur ces deux pages. Le meilleur jeu sur Dreamcast à mes yeux. Pour d'autres, c'est Godzilla...

Final Fantasy 8 : le maudit, mon préféré...

Game Boy Advance/Nintendo 64...

Chrono Trigger : l'imagination de Square et le talent de Toriyama : un chef-d'œuvre.

Ogre Battle 64 : finalement, la N64 avait du potentiel ?

Plus qu'un style de jeu, une institution

C'est avec la sortie de Dragon Quest signé Enix, sur Family Computer (Nes), que le public japonais découvre le Role Playing Game. Le succès est immédiat : les jeunes y voient une nouvelle source d'évasion, loin de leur vie de collégien fatigué. Une seconde boîte, au bord de la faillite, tente sa chance et lance sa dernière fantaisie (titre en rapport avec l'état de l'entreprise). Son nom ? SquareSoft. Les jeux se vendent comme des petits pains : les deux éditeurs avaient enfin trouvé leur poule aux œufs d'or. Aujourd'hui, la soi-disant "Final Fantasy" en est à son dixième chapitre et les ventes ne font qu'augmenter au fil des épisodes (2.5 millions d'exemplaires en deux jours). Quant à DQ (ou Draque chez les "Hardcouilles Gamers"), il s'offre un huitième scénario mais nous n'avons aucune date à vous offrir (Enix étant l'éditeur qui respecte le moins ses délais). À chaque sortie de ces deux produits, les joueurs japonais font la queue dès l'aube devant la porte des boutiques specialisées, espérant obtenir un exemplaire de leur futur "bébé". Mais vous ne verrez ce genre de spectacle qu'au Japon.

Le RPG est devenu une institution qui, à mon plus grand étonnement, commence à trouver bien plus de preneurs dans notre bel Hexagone.

La relève

C'est bien beau de citer Enix et SquareSoft, mais il subsiste à ce jour des dizaines d'éditeurs ayant sorti moult RPGs sur tous les supports possibles. Nous en retiendrons principalement huit. Nintendo avec son incontournable Zelda. Capcom et sa série des Breath of Fire. Un concept novateur avec la possibilité de se transformer en divers dragons, un héros aux cheveux bleus qui subsistera jusqu'au quatrième chapitre (dernier en date) et un scénario relativement correct (principalement pour le second et le dernier opus). Sega nous a gratifié de quatre Phantasy Star (la version Online étant à part) et de trois Shining Force. Plus récemment, Konami avec ses deux Suikoden et Vandal Hearts. Sans oublier Falcom, responsable entre autres de la série Ys, Career Soft (Langrisser et Growlanser), Taito (les deux Lufia) ou encore Quest (Tactics Ogre, Ogre Battle). Je n'ai hélas ni le temps, ni la place pour tous les citer. Mais vous connaissez les plus importants.

RPG, A-RPG, T-RPG... Kesako ?

Au départ, il n'y avait que le style RPG. Des combats aléatoires qui ont fait le succès de Dragon Quest et de Final Fantasy. Ce système se verra souvent amélioré, notamment avec la sortie de Chrono Trigger et sa possibilité de voir les ennemis sur la carte ou de combiner différentes attaques. La référence pour pas mal de joueurs. Ensuite vint l'A-RPG (A pour Action). Ce dernier représente les jeux d'aventure à la Zelda ou Seiken Densetsu (Secret of Mana). Vous dirigez votre héros et frappez les ennemis en temps réel. Ainsi, si vous perdez contre un boss, vous ne pourrez vous en prendre qu'à votre manque de réflexes. Le dernier, appelé T-RPG (Tactical), est celui des Tactics Ogre et autres Final Fantasy Tactics. Les déplacements se font par case lors des différentes batailles. Il subsiste encore quelques styles, comme le Simulation RPG (Kessen 2, etc.), mais les trois cités précédemment sont ceux qui reviennent le plus souvent.

C'est complexe tout de même

Et encore, vous n'avez sans doute pas joué aux jeux de plateau. Ces derniers sont les précurseurs des RPGs console, mais cela ne m'attire guère. Ce prologue est un simple rappel, non une thèse approfondie sur ce style de jeux. Certains préfèrent un bon titre de baston 3D ou 2D : j'espère que les pages qui vont suivre leur feront comprendre le pourquoi de notre immense passion.

Kyo

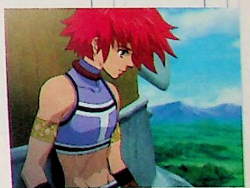
Xenosaga : finalement, il va peut-être me plaire. Vous n'avez qu'à écouter la musique pour vous en convaincre.

Shenmue : Suzuki réinvente le jeu vidéo.

Magical Vacation : même la GBA propose sa panoplie de bons RPGs.

Dragon Force : un peu vite oublié à mon goût. À quand un troisième ?

Skies of Arcadia : la surprise de l'année sur Dreamcast.



Tales of Eternia : les Américains l'ont appelé Tales of Destiny 2, pourquoi ? Parce qu'avec deux neurones, ils n'auraient jamais compris qu'Eternia était la suite de Destiny...

Le magazine 100% RPG

Le magazine du RPG, Survival Horror et Animation
Gameplay
PlayStation 1 & 2, Dreamcast, ortable
RPG
Septembre 2001 - Mensuel

RPGs GBA
Les tests des premiers RPGs GBA (Tactics Ogre, Golden Sun…) et le dossier sur le prochain événement de la portable : Magical Vacation

Les tests de la rentrée
Final Fantasy Chronicles, Growlanser II, Shadow Hearts, Evergrace II…

Nostalgie
Rétro : 12 pages de souvenirs sur la Super Famicom

Dossier animation
Découvrez l'univers stupéfiant de Clamp

Référence
Suikoden I & II

Final Fantasy X
Le test de 16 pages pour tout savoir sur l'événement de l'année !

35 F - en vente actuellemen

Game Boy Advance

Breath of Fire

Une belle qualité graphique pour les combats.

Pensez à dialoguer avec tous les habitants d'un village avant de passer à autre chose.

Ce Breath of Fire directement converti de la Super Nintendo, fut le premier volet d'une série qui a récemment connu un quatrième opus sur PlayStation. On ne peut que reconnaître l'extrême réussite de cette conversion, qui reprend trait pour trait le jeu d'origine. Tant mieux, car Breath of Fire sera sûrement le premier RPG traduit en français sur Game Boy Advance. Deux vues différentes cohabitent ici, une vue de trois quarts haut pour l'aventure (visite des différents villages, déplacements sur la carte et dialogues), et une vue en 3D semi-tique pour les combats. Si ces derniers sont toujours aussi sympas, on n'en dira pas autant des musiques qui sont loin de pousser la portable de Nintendo dans ses ultimes retranchements. Côté richesse, pas de soucis, c'est du tout bon ! Vous n'êtes pas près de le terminer. Remarquez, vu le prix des jeux Game Boy Advance en import, ça vaut mieux !

Éditeur : Capcom
Concepteur : Capcom
Dispo : Japon

Technique : 8
Jouabilité : 8
Intérêt : 8

8 / 10

Golden Sun

Voilà qui rappelle un certain Secret of Mana.

Que ceux qui pleurent en craignant que Square Soft ne sorte jamais de Final Fantasy sur Game Boy Advance sèchent leurs larmes. Avec Golden Sun, ils pourront s'essayer à un RPG d'une grande qualité. Je ne pourrai pas trop vous parler du scénario, je ne parle que le togolais. Néanmoins, les rebondissements sont nombreux et on a souvent l'impression de résoudre des petites énigmes comme celles d'un Breath of Fire. Pour ces phases d'exploration et pour celles de dialogue, la vue est typique de celle autrefois employée dans les RPGs 16-Bits, comme Chrono Trigger ou Phantasy Star III. Pour les combats, on se rapprocherait plutôt des Shining Force de la Megadrive (oui, je sais, c'est une excellente nouvelle !).

Éditeur : Nintendo
Concepteur : Camelot Software
Dispo : Japon

Technique : 9
Jouabilité : 8
Intérêt : 9

9 / 10

Exemple d'un déplacement sur la carte.

Les dialogues sont en japonais, bien sûr !

Quelques effets spéciaux apparaissent de temps en temps pour insister encore sur la qualité de Golden Sun, qui est devenu le meilleur RPG sur portable. On a bien du mal à arrêter la console pour retourner à la réalité. Je peux vous dire que Kyo y a passé un paquet d'heures. Remarquez, c'est bien compréhensible lorsque l'on voit le luxe de détails apportés aux différents décors, et le charisme certain des personnages principaux de cette longue épopée. Pour un coup d'essai sur Game Boy Advance, Camelot a fait très fort ! Espérons simplement qu'une version européenne voie rapidement le jour, une version dotée d'une traduction française à la hauteur de nos espoirs. En attendant, sachez que Golden Sun, c'est d'la balle !

Tactic Ogre

On se croirait vraiment sur Super Nintendo !

Eh oui, c'est encore en japonais !

La portable 32-Bits de Nintendo commence à être plutôt fournie en RPGs. Avec Tactics Ogre, elle se dote encore d'un jeu culte directement hérité de la défunte, mais glorieuse Super Nintendo. Ce titre était déjà la suite d'une véritable bombe ludique, Ogre Battle, un Tactical RPG dans lequel il fallait diriger l'armée de la lumière pour vaincre les forces des ténèbres. On en retrouve ici une adaptation des plus fidèles avec des graphismes aboutis, des combats plutôt réussis et beaucoup de dialogues en japonais. Malgré sa richesse, Tactics Ogre demeure en toute circonstance d'une excellente jouabilité. Malheureusement, il y a de fortes chances pour qu'il n'atteigne jamais l'Hexagone, comme ses aînés avant lui. En attendant, si l'import et le japonais ne vous dérangent pas, vous pouvez toujours vous laisser tenter par cette merveille qui exigera plus de vous que quelques parties dans les transports en commun.

Éditeur : Nintendo
Concepteur : Quest
Dispo : Japon

Technique : 8
Jouabilité : 7
Intérêt : 8

8,5 / 10

DOSSIER

PlayStation 2

Growlanser 2

Career Soft retourne dans l'arène très agitée des RPGs sur console. Ces habitués des différents supports s'étaient quelque peu laissé aller, en ne proposant plus grand-chose aux fans des anciens Langrisser et du récent Growlanser sur PS1. Nouvelle machine, nouvelles capacités, mais l'équipe de programmation ne cherche guère à nous en mettre plein la vue. Optant pour le visuel "Old School", ce produit ne s'adresse pas au grand public. Je tenterai tout de même de vous convaincre de son énorme potentiel. À l'heure d'aujourd'hui, certains se contentent d'un superbe visuel : là est leur grande faiblesse.

Voilà, vous ne pourrez plus vous balader librement sur la carte.

Misha est de retour mais non jouable.

Vous êtes accusé à tort, un grand classique dans les scénarios de RPGs.

Pour ce second chapitre, directement lié au scénario précédent, vous jouerez le rôle de Wein Cruise, un jeune soldat voulant faire partie de l'élite des "Imperial Knights". La tâche est loin d'être aisée, mais vous ne serez pas seul. Première rencontre avec Maximilian ; ce dernier s'est engagé dans l'armée par nécessité. Il montera en grade assez rapidement. Malgré son comportement étrange qui vous causera bien des soucis, c'est un homme de confiance. Les autres vous seront présentés en temps voulu. Je garde une préférence pour le héros, Charone, Ernest et Riviera. Si graphiquement, il se fait enterrer par le dernier SquareSoft, il n'en reste pas moins un titre agréable de par sa 2D extrêmement fine. Dommage que l'actualité fasse que les jeunes n'adoptent que la 3D temps réel. Les couleurs sont bien choisies, loin d'être agressives. Mon grand regret sera ce changement soudain de gameplay. Si le premier Growlanser était proche de n'importe quel RPG, sa suite se joue à la manière d'un Tactical. Balade sur la carte, aucune visite libre des villages où des différents donjons. Ce n'est point irritant, juste surprenant. Imaginez demain que Final Fantasy se change en Zelda-like... Les combats usent du désormais célèbre (auprès des fans) "Real Time Action Battle". Rien d'extraordinaire, mais ces derniers sont plus dynamiques. Chaque soldat possède sa spécialité ; à vous de bien gérer votre petite armée. Les points d'expérience se gagnent bien évidemment en frappant l'ennemi. À chaque level gagné, on vous donnera 2 points à répartir dans le menu des aptitudes. Certaines attaques ou magies peuvent

Les traîtres sont facilement reconnaissables.

Le héros a plus de présence que celui du premier Growlanser.

Attention, selon vos choix de réponse au début du jeu, vous aurez plus ou moins d'expérience. Comme dans tous les produits signés Career Soft.

Ernest se bat à l'aide de ses deux katanas ; c'est un partenaire de choix.

Hanz est le naïf du groupe, mais un précieux élément. Comme Ben :) !

Un visuel efficace

Ou devrais-je dire toujours aussi efficace, car il n'est plus dans l'air du temps. Mais vous l'adopterez assez facilement, en raison des différentes couleurs employées et de la finesse des décors. Les magies ne sont pas au niveau d'une invocation de Final Fantasy X, sans parler des effets de synthèse inutiles tentés par nos programmeurs. Mais ça reste honnête et tient sa place même sur une 128 bits.

L'avis de Neo Alex

Growlanser 2 est un RPG, ça, vous vous en doutiez. Mais ce qu'il faut savoir aussi, c'est qu'il est très moyen pour un joueur dit "normal". Je vous explique en gros. Pour apprécier ce titre, il faut : aimer la 2D à l'ancienne digne d'une Super Nintendo, aimer les textes en japonais - incompréhensible pour 90 % des Français - vouloir mettre plus de 600 F dans un jeu import, avoir envie de posséder un RPG inférieur à au moins 100 autres jeux du genre, et enfin, il faut être un "Kyo" (traduisez : "une bonne poire"). Cela dit, rien ne vous empêche de l'acheter quand même. Vous voilà prévenus!

6 / 10

coûter plus de quatre points : à vous de les accumuler. Niveau durée de vie, vous en aurez pour vos frais. Il se termine en une quarantaine d'heures (nouvelle moyenne pour les RPGs), et vous ne vous lasserez que très rarement. Les différents protagonistes sont attachants. La possibilité de rejouer avec les héros du premier Growlanser est une idée excellente. Dommage que d'autres s'entêtent à vouloir toujours apporter une flopée de nouveaux arrivants. Les crus ne vont parfois guère en s'améliorant (Squall / Jitan / Tidus). Career Soft a su allier une nouvelle fois simplicité et efficacité dans ce titre qui cartonnera au Japon, mais qui risque encore de passer inaperçu dans le reste du monde. Dommage, il mériterait d'être traduit, lui...

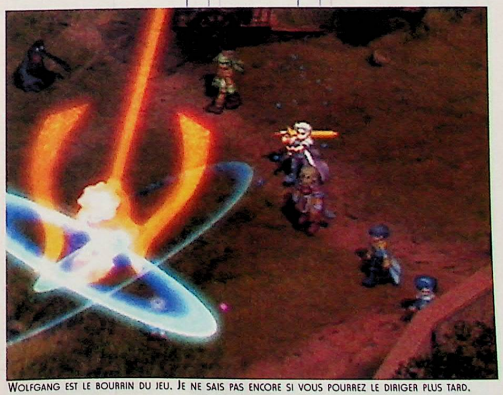
Kyo

Charone, la rebelle du groupe. J'use du terme "rebelle", mais "chieuse" serait plus approprié. J'essayais de ne pas être trop macho...

Une arme peu commune mais bien jouissive.

Maximilian, votre meilleur partenaire : à vous de garder confiance en lui.

Voici donc le héros du premier opus. Je ne suis pas trop hors sujet, puisqu'il sera jouable dans ce nouveau chapitre.



Wolfgang est le bourrin du jeu. Je ne sais pas encore si vous pourrez le diriger plus tard.

PlayStation 2 (Jap)
Éditeur : Atlus
Concepteur : Career Soft
Genre : RPG
Dispo : Japon

Graphismes : 7
Ce n'est guère de la 3D, mais ça reste efficace et agréable.

Animation : 8
Identique aux graphismes.

Son : 7
Si les compositeurs de cette firme se sont améliorés avec le temps, ils restent en dessous de ceux engagés par SquareSoft.

Jouabilité : 8
Les RPGs ne sont pas réputés pour leur horrible prise en main.

Durée de vie : 8
Une quarantaine d'heures, quelques secrets par-ci, par-là ; c'est une excellente moyenne.

En conclusion :
Si je suis persuadé qu'il ne marchera pas, c'est en partie à cause des importateurs qui ne se risquent plus à prendre les dernières nouveautés PlayStation 2. Le coup étant souvent risqué, ils ont peur de garder un gros stock sur les bras. Dommage, car Growlanser 2 est à faire et à garder dans sa jolie collection. Je me suis offert le pack directement au Japon, et je ne m'en plains guère. Il est vrai aussi que je suis un grand fan de cette firme !

9 / 10

DOSSIER

PlayStation 2 (Jap)

Shadow Hearts

Certaines magies ont un bon rendu.

L'interface durant les combats est très bien pensée.

Certains ennemis ne sont pas sans rappeler ceux de Koudelka.

Le tout, c'est d'appuyer au bon moment.

Pour notre correctrice adorée. (NDC : FALLAIT PAS !)

Shadow Hearts... Brrr, quel nom terrible : "les Cœurs de l'ombre", cela ne me dit rien qui vaille. Qu'est-ce qui peut se cacher derrière un titre pareil ? Tiens, on m'informe que c'est Sacnoth qui est derrière tout ça ; attendez, Sacnoth, ça me dit quelque chose... euh, ce n'est pas ceux qui ont fait "Bisounours versus les Shtroumphs" ? Non... attendez, ça me revient... Mais oui, c'est eux qui ont été responsables de Koudelka sur la PlayStation première du nom... Houlà, ça ne commence pas très bien...

Eh bien, pas rassurant lui !

Aïe !!!

Déjà, rien que le fait d'avoir remis dans ma tête Koudelka, ça me donne envie de vomir. Ce jeu, aux musiques inaudibles (je ne sais pas si vous vous souvenez de celle des combats ?), aux personnages sans grand intérêt, et surtout au système de combat rarement égalé dans la catégorie nullité... Bref, quand on me dit que ses développeurs récidivent pour nous sortir un jeu du même genre, je ne peux qu'être inquiet, et vous me comprendrez... enfin, je l'espère. Mais après tout, je me dis que la 128 bits de Sony va peut-être leur porter chance : on ne sait jamais. Alors, j'allume de ma main gauche et tremblante la console (bah oui, parce que la main droite forme un poing en direction de la gueule de Kyo, au cas où il m'aurait refilé une grosse daube). L'écran s'illumine... Je commence une partie, et là, horreur, une scène cinématique se déroule devant moi. Horreur ? Bah oui, parce que si l'écran s'est illuminé, je suis loin de faire la même chose devant la qualité des images qui défilent : pour ce qui est des cinématiques, c'est très, très loin d'être fabuleux. Ma main droite est prête à partir, mais je me retiens encore ; après tout, ce n'est pas encore le jeu, j'attends que cette grosse merde se termine, et voici enfin le début.

Oh, les belles bleues.

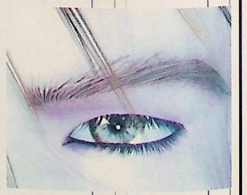
Ouf !

Bon, le jeu s'en sort mieux que la scène d'intro. Mais attention, Shadow Hearts est loin d'être beau, très loin même : on a l'impression de se retrouver devant un jeu Play 1. Les décors sont en précalculée, et la modélisation des persos laisse à désirer, tout comme leur animation : c'est "très, très pas terrible". Mis à part ça, la musique est plutôt bonne : un bon point par rapport à Koudelka. Les personnages sont aussi nettement plus intéressants, malgré leurs noms pas possibles (voir l'encadré). Le scénario suit la voie de tous ces bons points : il est intéressant et bien ficelé (bien qu'un petit peu trop tordu à mon goût). Mais le point fort, ce sont les combats : n'excellant pas au point de vue technique (c'est même laid, pour tout vous dire), ils sont très intéressants à jouer et originaux. Mais on regrettera que Sacnoth ne sache toujours pas faire de monstres : ils sont ridicules et ne ressemblent vraiment à rien. Voilà, malgré de nombreux défauts, Shadow Hearts s'en sort plus que bien, et Sacnoth a réussi à faire bien mieux que Koudelka - quoi que ça n'ait vraiment rien d'un exploit.

Ben

Mouais ! ! !

Quand on les voit pour la première fois, on est loin de tomber à la renverse, mais si en plus un certain Final Fantasy X débarque et nous propose sûrement ce qui se fait de mieux en images de synthèse, on ne peut que repousser les scènes vidéo de Shadow Hearts, vraiment hideuses. Les personnages n'expriment pas de sentiments, et on se retrouve plus en face de poupées que devant des personnes "réelles". Un effort aurait pu être fait sur ce point.

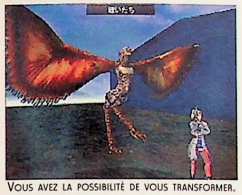


L'avis de Titia

Une ambiance comme on les aime : Sacnoth avait déjà fait ses preuves avec un Koudelka totalement décalé mais néanmoins bien pensé ; cette fois, le développeur rempile avec plus ou moins de perspicacité. Un titre sympathique dans son ensemble.

7/10

Comme ça, vous avez une petite idée de son histoire.


Vous avez la possibilité de vous transformer.

Je vous avais prévenus, Shadow Hearts est un jeu vraiment bizarre.

Les personnages

Urmna! Bort Hyuga est le héros de l'histoire, et ça se voit à sa gueule. Son nom pas possible, il le tient de ses deux origines : en effet, il est moitié jap, moitié russe (deux rédacteurs en chef auraient-ils fait des folies de leurs corps ? "Private joke" ...). En ce qui concerne les autres personnages, la fille s'appelle Aris Eilot ; l'homme élégant, c'est Roger Bacon. La jeune femme quant à elle se nomme Margareta Gertrud Zelle. Enfin, reste le vieux Chinois, appelé Ryu Syushin.

Développeur : Sacnoth
Éditeur : Aruze
Genre : S-Horror/RPG
Dispo : Japon

Graphismes : 5
Le jeu n'est vraiment pas beau, les couleurs sont fades et le tout est un peu trop sombre. Les personnages sont modélisés le plus simplement possible. On est en face d'un jeu Play 1 lissé.

Animation : 5
Les personnages sont un peu coincés ; l'animation est trop raide, que ce soit pendant les déplacements ou lors d'une scène de combat.

Son : 7
Plutôt pas mal en général, les musiques sont nettement moins "casse-burnes" que dans Koudelka. Pour ce qui est des bruitages, on va dire : peut mieux faire.

Jouabilité : 8
Franchement, que ceux qui pensent avoir des problèmes de maniabilité dans ce genre de jeu lèvent la main... bon, personne... OK.

Durée de vie : 6
C'est tout à fait le genre de jeu ni trop court, ni trop long ; le mélange S-Horror/RPG est une bonne idée. Et blabla.

En conclusion
Mis à part l'aspect technique, vraiment mauvais pour la Play 2, Shadow Hearts propose un scénario excellent et inquiétant, ainsi qu'une atmosphère très malsaine. Sur Play 1, il aurait été un jeu excellent ; ici, il est juste bon.

7/10

DOSSIER

PlayStation 2 (Jap)

Evergrace 2

Un Kyo tout faiiiiit, qui rampait par teeeeerreuu, je l'attrapeu par la queue (de cheval), je le montre à ces messieurs, ces messieurs me diseeeent, percez son nombrileuuu, teignez-le en blond, ça fera un rédac' chef très chaud. Ballade (avec 2 "l" pour Céline) en (bour-)ré majeur, composée par la plume de Ferdinand le Routier en hommage à sa Grande Berta, rencontrée par un beau matin de printemps dans le petit caniveau du Brown Finger.

Le méchant.

Jolie 3D, même si le scintillement est omnipresent.

Parmi la pléiade de RPGs testés ce mois-ci au sein de cette rubrique, Evergrace 2 tient le rôle du marginal, à n'en pas douter et tout à l'image de son prédécesseur du même nom. Si l'on n'a certes pas véritablement glorifié Evergrace le jour de sa sortie, il n'en reste pas moins qu'il devait présenter ces mêmes originalités que l'on retrouve aujourd'hui et qui ont fait toute sa personnalité. Pour vous remettre en mémoire la curiosité principale de son gameplay, observez tout d'abord l'apparence de votre héros : vous constaterez à son égard que chacun des vêtements et accessoires dont il est affublé est modélisé indépendamment du reste. Voilà, on y est, Evergrace est, comme Kyo l'appelle, un "RPG boutique". À mesure de votre quête, votre activité primordiale résidera en l'achat d'armes, armures, nippes, et autres effets que vous devrez revêtir d'une part dans le but d'optimiser ou d'améliorer les caractéristiques de votre perso, d'autre part - mais avec un intérêt moindre - afin de prendre plaisir à lui donner profil "charismatique et tourmenté". Pour en revenir au concept de base de l'aventure, trois héros que vous pouvez à tout moment interchanger se glissent cette fois-ci sous vos ordres. En vue de dos à la troisième personne et sous trois approches différentes (plus ou moins proches), vous pénétrez un décor tout de 3D designé et modélisé, où terrains de combats et lieux de discussions ne sont jamais vraiment distincts, mais plus naturellement confondus. Il y a, a priori, fort à parier que vous rencontrerez au détour d'une maison une ou plusieurs de ces viles créatures (pas franchement effrayantes, au passage) qui aiment à vous barrer la route. Dans cette optique, vous assisterez à des combats "indissociés" des phases d'exploration, et en temps réel style beat'em all. Les coups se porteront de plusieurs façons, pour peu que l'on comprenne vraiment comment l'on s'y est pris. Certes, de ce côté, c'est un peu le cafouillage... Les phases de dialogues sont pour leur part monnaie courante et l'on s'en serait délecté... si seulement on avait pu les comprendre ! Techniquement, une jolie 3D parfois animée de feuilles mortes virevoltantes et de mouvements d'eau procure un aspect fort agréable à l'atmosphère du jeu, même si le scintillement persiste. Vos persos ont le visage stylé Akira, voire Galerians, et s'intègrent fort bien à l'ensemble. Tout en ayant accès manuellement aux commandes des caméras, vous constaterez que les vues ne sont pas toujours optimisées ni appréciables lors des changements d'angles parfois brutaux. À regretter également un répertoire de musiques des plus irritants et totalement inapproprié à la situation. Coupez le son, ça vaut mieux. Mais nous rentrerions dans les détails d'un six pages si je devais plus m'étaler sur le sujet. Sur ce, veillez à considérer le produit avant de tenter de vous le procurer en import : la barrière de la langue n'est certes pas un obstacle ici dans les menus, mais n'oubliez pas que les dialogues se font légions...

Titia

Un pan de votre menu.

Des accoutrements que vous aurez à changer régulièrement pour augmenter vos caractéristiques.

La main devant la bouche quand on éternue, bon sang !

L'avis de Neo

Que ce soit bien clair, entre vous et moi, Evergrace 2 est un mauvais jeu ! Il ne fait que reprendre un concept déjà utilisé par Nintendo, Sega et Enix sur Super Nintendo, le Zelda-like. Ce concept, c'était celui de mélanger l'exploration (ici, la visite de boutiques) et l'action. Le problème, c'est que ce qui marchait pour Zelda III, Soul Blader ou Solei ne passe pas avec Evergrace 2. Inutile d'en rajouter, vous l'aurez compris, Evergrace 2, c'est d'la bonne bouse bien fraîche (un peu comme celle que l'on peut sentir en allant se balader à la campagne !).

3 / 10

Accueillant...

Tout le monde il est mort ?

De ces grottes sortent les bébêtes...

Un ennemi qui apparaît...

Développeur : From Software
Éditeur : From Software
Genre : RPG
Dispo Jap

Graphismes : 8 / 10

Des décors jolis et doux à l'œil, des personnages de style manga, une 3D bien exploitée. Tout n'est pas parfait, mais vous ne serez pas déçus.

Animation : 7 / 10

Les changements d'angles automatiques des caméras fatiguent mais dans l'ensemble, tout va bien.

Son : 2 / 10

Totalement inadaptées au style du jeu ainsi qu'aux circonstances, les musiques sont une véritable torture pour nos petites zozores fragiles. Rien de particulier du côté des voix digit', ni de celui des bruitages.

Jouabilité : 7 / 10

La maniabilité du perso est un peu cafouilleuse en ce qui concerne les phases de combat. Les menus se révèlent relativement accessibles de par l'utilisation d'icônes symboliques.

Durée de vie : -

Je ne saurais vous dire : si j'avais eu du temps, je me serais fait un plaisir de mener à terme ce volet pour mieux vous le servir.

En Conclusion

De l'originalité tout comme son prédécesseur, de bons points techniques mais un intérêt qui ne correspondra peut-être pas à tout le monde.

7 / 10

Trois en un

Comme les shampooings, Evergrace 2 vous propose de prendre en main pas moins de trois personnages que vous pouvez à tout moment interchanger. Chacun présente caractéristiques et garde-robe spécifiques. Il ne tient qu'à vous d'optimiser le profil de chacun de par le choix de leurs équipements. Seule petite erreur : dans un souci de réalisme, la fille aurait dû présenter des caractéristiques bien plus fortes que les autres.

DOSSIER

PlayStation 2 (Jap)

Evergrace 2

Un Kyo tout faiiiiit, qui rampait par teeeeerreuu, je l'attrapeu par la queue (de cheval), je le montre à ces messieurs, ces messieurs me diseeeent, percez son secret, nombrileuuu, teignez-le en blond, ça fera un rédac' chef très chaud. Ballade (avec 2 "l" pour Céline) en (bour-)ré majeur, composée par la plume de Ferdinand le Routier en hommage à sa Grande Berta, rencontrée par un beau matin de printemps dans le petit caniveau du Brown Finger.

Le méchant.

Jolie 3D, même si le scintillement est omniprésent.

Parmi la pléiade de RPGs testés ce mois-ci au sein de cette rubrique, Evergrace 2 tient le rôle du marginal, à n'en pas douter et tout à l'image de son prédécesseur du même nom. Si l'on n'a certes pas véritablement glorifié Evergrace le jour de sa sortie, il n'en reste pas moins qu'il devait présenter ces mêmes originalités que l'on retrouve aujourd'hui et qui ont fait toute sa personnalité. Pour vous remettre en mémoire la curiosité principale de son gameplay, observez tout d'abord l'apparence de votre héros : vous constaterez à son égard que chacun des vêtements et accessoires dont il est affublé est modélisé indépendamment du reste. Voilà, on y est, Evergrace est, comme Kyo l'appelle, un "RPG boutique". À mesure de votre quête, votre activité primordiale résidera en l'achat d'armes, armures, nippes, et autres effets que vous devrez revêtir d'une part dans le but d'optimiser ou d'améliorer les caractéristiques de votre perso, d'autre part - mais avec un intérêt moindre - afin de prendre plaisir à lui donner profil "charismatique et tourmenté". Pour en revenir au concept de base de l'aventure, trois héros que vous pouvez à tout moment interchanger se glissent cette fois-ci sous vos ordres. En vue de dos à la troisième personne et sous trois approches différentes (plus ou moins proches), vous pénétrez un décor tout de 3D designé et modélisé, où terrains de combats et lieux de discussions ne sont jamais vraiment distincts, mais plus naturellement confondus. Il y a, a priori, fort à parier que vous rencontrerez au détour d'une maison une ou plusieurs de ces viles créatures (pas franchement effrayantes, au passage) qui aiment à vous barrer la route. Dans cette optique, vous assisterez à des combats "indissociés" des phases d'exploration, et en temps réel style beat'em all. Les coups se porteront de plusieurs façons, pour peu que l'on comprenne vraiment comment l'on s'y est pris. Certes, de ce côté, c'est un peu le cafouillage... Les phases de dialogues sont pour leur part monnaie courante et l'on s'en serait délecté... si seulement on avait pu les comprendre ! Techniquement, une jolie 3D parfois animée de feuilles mortes virevoltantes et de mouvements d'eau procure un aspect fort agréable à l'atmosphère du jeu, même si le scintillement persiste. Vos persos ont le visage stylé Akira, voire Galerians, et s'intègrent fort bien à l'ensemble. Tout en ayant accès manuellement aux commandes des caméras, vous constaterez que les vues ne sont pas toujours optimisées ni appréciables lors des changements d'angles parfois brutaux. À regretter également un répertoire de musiques des plus irritants et totalement inapproprié à la situation. Coupez le son, ça vaut mieux. Mais nous rentrerions dans les détails d'un six pages si je devais plus m'étaler sur le sujet. Sur ce, veillez à considérer le produit avant de tenter de vous le procurer en import : la barrière de la langue n'est certes pas un obstacle ici dans les menus, mais n'oubliez pas que les dialogues se font légions...

Titio

La main devant la bouche quand on éternue, bon sang !

Un pan de votre menu.

Des accoutrements que vous aurez à changer régulièrement pour augmenter vos caractéristiques.

L'avis de Neo

Que ce soit bien clair, entre vous et moi, Evergrace 2 est un mauvais jeu ! Il ne fait que reprendre un concept déjà utilisé par Nintendo, Sega et Enix sur Super Nintendo, le Zelda-like. Ce concept, c'était celui de mélanger l'exploration (ici, la visite de boutiques) et l'action. Le problème, c'est que ce qui marchait pour Zelda III, Soul Blader ou Solei ne passe pas avec Evergrace 2. Inutile d'en rajouter, vous l'aurez compris, Evergrace 2, c'est d'la bonne bouse bien fraîche (un peu comme celle que l'on peut sentir en allant se balader à la campagne !).

3 / 10

Accueillant...

Tout le monde il est mort ?

De ces grottes sortent les bébêtes...

Un ennemi qui apparaît...

Développeur : From Software
Éditeur : From Software
Genre : RPG
Dispo Jap

Graphismes : 8 / 10

Des décors jolis et doux à l'œil, des personnages de style manga, une 3D bien exploitée. Tout n'est pas parfait, mais vous ne serez pas déçus.

Animation : 7 / 10

Les changements d'angles automatiques des caméras fatiguent mais dans l'ensemble, tout va bien.

Son : 2 / 10

Totalement inadaptées au style du jeu ainsi qu'aux circonstances, les musiques sont une véritable torture pour nos petites zozores fragiles. Rien de particulier du côté des voix digit', ni de celui des bruitages.

Jouabilité : 7 / 10

La maniabilité du perso est un peu cafouilleuse en ce qui concerne les phases de combat. Les menus se révèlent relativement accessibles de par l'utilisation d'icônes symboliques.

Durée de vie : -

Je ne saurais vous dire : si j'avais eu du temps, je me serais fait un plaisir de mener à terme ce volet pour mieux vous le servir.

En Conclusion

De l'originalité tout comme son prédécesseur, de bons points techniques mais un intérêt qui ne correspondra peut-être pas à tout le monde.

7 / 10

Trois en un

Comme les shampooings, Evergrace 2 vous propose de prendre en main pas moins de trois personnages que vous pouvez à tout moment interchanger. Chacun présente caractéristiques et garde-robe spécifiques. Il ne tient qu'à vous d'optimiser le profil de chacun de par le choix de leurs équipements. Seule petite erreur : dans un souci de réalisme, la fille aurait dû présenter des caractéristiques bien plus fortes que les autres.

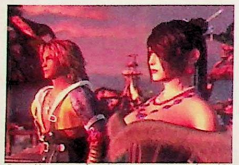
DOSSIER

PlayStation 2 (Jap)

Final Fantasy X

Certains la trouvent laide, d'autres inutile, pourtant, c'est la plus belle des héroïnes signées SquareSoft.

SquareSoft garde sa moyenne d'un Final Fantasy par an. Les joueurs ne s'en plaignent pas, même si le dernier en date ne valait pas les huit autres (encore un sujet à polémique...). Je me charge donc de ce nouvel épisode sorti sur PlayStation 2 à la date fatidique du 19 juillet. Les Américains le découvriront au printemps 2002 et notre version française sera disponible quelques mois plus tard. Jetons un rapide coup d'œil sur ce dixième chapitre : des voix digits', de nouvelles invocations, un scénario plus mature, Lulu, 128 bits, meilleur RPG sur Play 2 et j'en passe. Un programme bien chargé mais qui s'annonce palpitant. On est parti pour six pages...



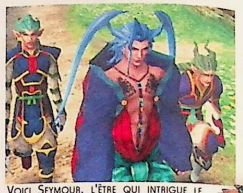
Final X propose beaucoup de cinématiques. Et alors, qui s'en plaindrait ? Elles sont si belles.

Prologue

Squaresoftiens, Squaresoftiennes, si ce nouveau chapitre est bien le messie attendu, il n'en est pas moins celui de la frustration mondiale. Comme je l'expliquais dans mon introduction, vous n'êtes pas près d'y jouer. Les puces fiables ne sont pas de ce monde (les hackers sont en vacances depuis deux ans ?) et vous vous êtes offert la console 50hz (que nous appellerons "la tare" si cela ne vous dérange pas) que vous découvriez pour la première fois avenue des Champs-Élysées. Vous êtes donc un nombre restreint à pouvoir goûter au cru 2001, et un pourcentage infime à pouvoir en profiter pleinement (1 Français sur quatre comprend l'anglais, alors pour ce qui est du japonais...). Je dédicace donc ce second paragraphe aux rares qui l'ont déjà bouclé - les autres fermeront les yeux et se reporteront quelques lignes plus loin.

Spoiler

Terme utilisé pour prévenir le joueur qu'il va



Voici Seymour, l'être qui intrigue le plus Jean-Louis David en ce moment... On se demande pourquoi.

Un endroit qui vous en apprendra un peu plus sur le thème de ce nouveau FF.

Une brochette impressionnante

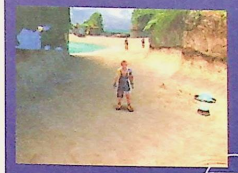
Pour ce dixième volet, SquareSoft n'a pas hésité à reprendre le principe de Vagrant Story : des boss à la pelle. J'espère que cela ne vous effrayera pas ! Certains demandent simplement un bourrinage excessif sur le bouton rond de votre Dual Shock 2, d'autres de la technique. Usez de vos neurones pour une fois !

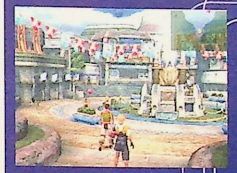
Un risque à prendre

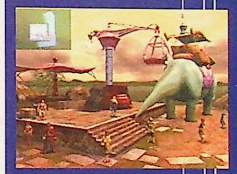
Changer le système des combats d'un FF est un challenge de taille. C'est ce qu'a tenté le responsable de Front Mission 3. Au final, l'Active Time Battle ne nous manquera guère, et l'on prie pour obtenir ce nouveau système dans les futurs FF.

Une fausse 3D

Mais cela ne nous empêchera pas d'apprécier les différents décors à leur juste valeur. Il ne fallait cependant pas nous proposer une ancienne vidéo d'un monde entièrement en 3D, car cela peut frustrer pas mal de joueurs. C'est de la bonne fausse 3D, mais moins impressionnant, techniquement parlant, qu'un Eternal Arcadia. Les deux produits offrent un univers immense, Square pouvait au moins proposer une carte tout en 3D et des villages en pré-calculé.



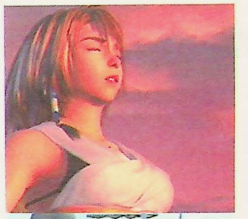


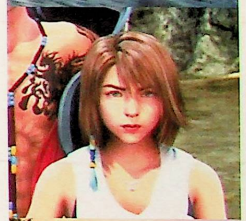


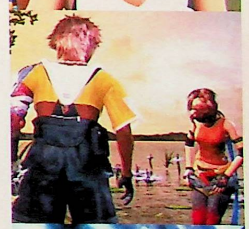
découvrir des éléments-clés du jeu... Zanagarudo, date non-définie. Tidus est un jeune naïf. Grande star du sport national, le Blitzball, il va faire face pour la première fois au fléau nommé Sin. Auron, son protecteur, l'envoie dans le corps de cette entité afin de lui montrer son véritable monde et découvrir ainsi son identité. C'est en faisant la connaissance de Rikku qu'il apprend la destruction de sa ville natale mille ans auparavant. Sin serait donc une porte temporelle ? Les habitants ont entendu parler de son père, Jekt, champion de Blitzball disparu il y a dix ans. Comment est-ce possible, alors qu'il est censé être mort il y a mille dix ans (en tenant compte de la date actuelle) ? Le jeu débute d'une façon peu commune pour un Final Fantasy, et les programmeurs nous embrouillent facilement. C'est en arrivant à Bayside que vous faites la connaissance des autres protagonistes. Yuna est une jeune summoner. Il en existe plusieurs dans le monde et ces derniers ont le devoir d'apprendre l'invocation suprême capable de venir à bout de Sin. Vous vous engagez donc comme garde du corps de la belle Yuna au bout de quelques heures de jeu. Retrouvailles avec Auron, découverte de Seymour, les événements s'enchaînent à

Les invocations sont longues, mais vous pouvez les réduire dans les options.

Sans doute le personnage secondaire appréciée par la majorité des joueurs.



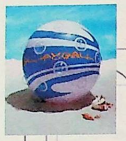


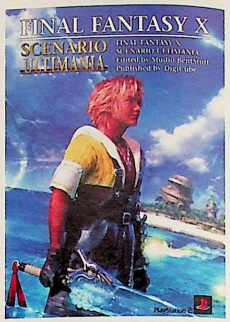


DOSSIER

La poule aux yens dor

Voici une ribambelle de goodies disponibles au Japon. Les deux livrets regroupent la solution parfaite du jeu, à réserver au public nippon. Je me prendrais bien un Mog en peluche, puisqu'ils ne proposent pas de poupées gonflables Yuna ou Lulu... Non, je ne ferai rien à un Mog !





Rikku en synthèse est le personnage qui ressemble le moins à son homologue en 3D temps réel.

Cette photo en dit long sur le machisme de Tidus. Yuna ne voulait pas faire le ménage...

Les programmeurs n'ont pas lésiné sur les moyens.

Sans doute le perso inutile de votre bande. Dommage...

Kwweeeee Kwweeéée fait le chocobo... No comment. (NDC : chult, ça va aller, prends ta pilule)

Un héros étrangement habillé, curieusement coiffé et bêtement bâclé. Certains aimeront, moi pas.

Pas mal de clins d'œil dans ce nouveau FF.

Certains se demandent s'il est le boss final, vous le saurez dans un an !

Heureusement, ça lui arrive d'avoir une bonne tête, mais c'est rare. N'est pas Squall qui veut...

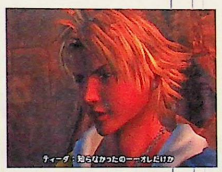
grande vitesse. Éclaircissons maintenant quelques points qui vous ont peut-être échappé dans le jeu. Le père de Yuna (Blasko), Auron et Jekt ont vaincu Sin il y a de cela dix ans. Juste avant cette grande bataille, Jekt a confié Tidus à Auron. Il l'a emmené à Zanagarudo, mille ans plus tôt. Si Sin a été décimé, pourquoi est-il de retour ? Parce que Jekt en est sa réincarnation en quelque sorte. De fil en aiguille, vous découvrez que Yuna a du sang Alberd (une ethnie différente, une autre langue que vous apprendrez en cumulant les dic-

Un point discutable

J'approuve le principe d'utiliser les invocations comme n'importe quel autre héros. Mais je trouve désolant de les avoir réduites de moitié. Pour ce nouveau chapitre, vous ne découvrirez que huit invoc' (Ifrit, Shiva, Valfare, Bahamut, Ixion, Yojimbo, Anima et Three Magus Sisters). Celle que nous attendions le plus est aussi la plus décevante. Bahamut ressemble à un mecha mixé avec un dieu inca. Sa furie n'est pas très impressionnante. Un bon point pour Shiva, qui est toujours aussi resplendissante.

Nouveaux venus

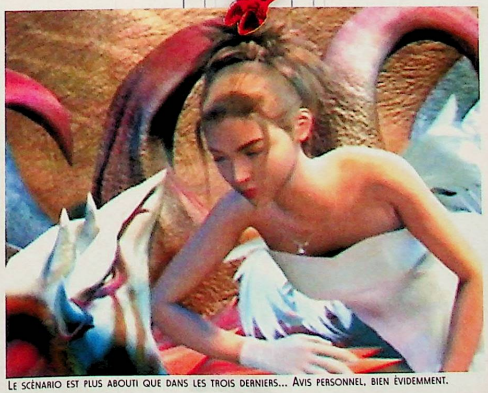
Je n'ai qu'un reproche : Tidus. Je n'ai pas pour habitude de jouer un héros aux faux airs californiens. Il est naïf et sa voix n'est pas terrible. Heureusement, il est très utile durant les combats. SquareSoft a sauvé le coup pendant les images de synthèse : il a enfin une bonne tête. Mention spéciale à Yuna, Lulu et Auron. Pour le reste, c'est une question de goût.



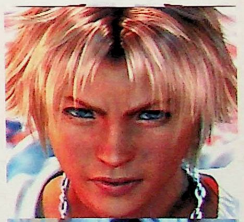
tionnaires éparpillés dans le jeu) et que son oncle s'appelle Cid. Ce qui fait d'elle la cousine de Rikku (Les feux de l'amour, épisode 324). Certains hommes sont morts et continuent de vivre comme les autres êtres vivants. C'est le cas de Seymour, Auron et bien d'autres. Comment ? C'est une longue histoire. Cruel dilemme, celui ou celle qui connaîtra l'invocation suprême périra après utilisation. Il subsiste encore pas mal de moments-clés dans le jeu, mais je ne suis pas là pour tout vous traduire.

Nouveau programme

Chaque Final Fantasy apporte son lot de nouveautés. Après les Matérias, le Draw et les Trance des trois derniers FF, voici les Sphere.

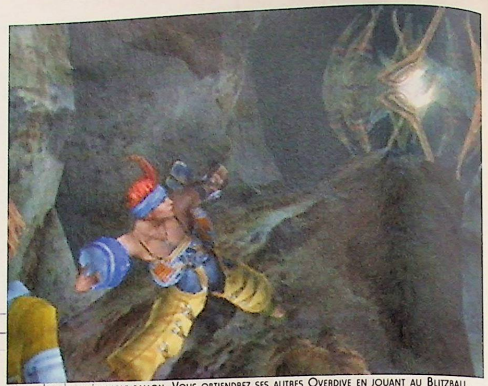


Le scénario est plus abouti que dans les trois derniers... Avis personnel, bien évidemment.



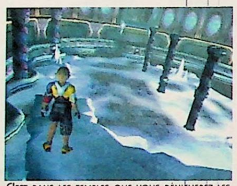
DOSSIER

La troisième furie de Tidus fait étrangement penser à la seconde de Squall.



Wakka et son inséparable ballon. Vous obtiendrez ses autres Overdive en jouant au Blitzball.

Arrrgh, le fantasme de tous les hommes, et il n'est que virtuel...



C'est dans les temples que vous dénicherez les invocations.

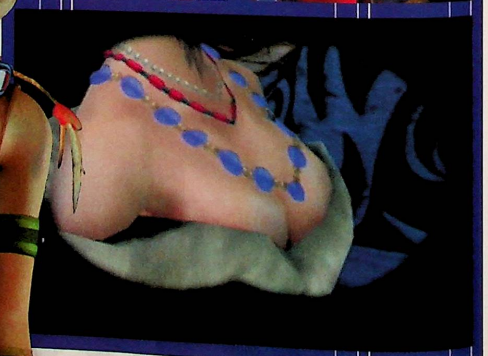
À chaque fin de combat, vous remportez des points d'expérience qui ne vous feront plus passer des level mais vous offriront des points. Ces derniers vous permettent d'avancer d'une ou plusieurs cases (selon les points accumulés) sur un gigantesque plateau. Sur les différentes cases, vous trouverez des points de force, de magies ou de nouvelles habiletés. À vous de suivre le meilleur trajet pour chacun de vos héros. Un système très efficace et ingénieux. Viennent ensuite les combats. Les habitués de l'ATB (Active Time Battle) devront s'en passer. Pour la première fois depuis la création des FF, c'est le responsable de Front Mission 3 qui s'en occupe. Désormais, ces derniers sont plus techniques et vous pourrez même changer de perso durant la bataille. À l'exemple de Final 6, chacun possède sa particularité. Wakka se spécialise pour les ennemis volants, Auron pour les monstres à carapace, Tidus pour les petits nerveux qui ont tendance à esquiver la plupart de vos coups, et ainsi de suite. Attention, cela n'empêchera pas d'apprendre les aptitudes des autres combattants. Mais l'attaque reste la même. Si Auron frappe sur une carapace en lui enlevant mille HP, Tidus n'en retirera que trois cents. Même si cela risque de choquer les habitués, ils verront avec le temps que ce nouveau concept rend les combats plus dynamiques.

Vous visiterez diverses contrées, une grande habitude chez SquareSoft.

Certaines énigmes dans les temples vous feront perdre patience.

Squarehard

Les programmeurs se sont lâchés en proposant des plans anodins, dont voici quelques images. À vous de trouver les autres. Pour une fois, je me suis abstenu de montrer les plus cochons. On en redemande !

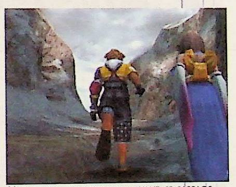


Épilogue

La suite, tout le monde connaît : des graphismes somptueux, des cinématiques plus pétantes que celles du film, des héros discutables (sauf Auron, Lulu et Yuna) et des musiques honnêtes (certaines sont excellentes). Dois-je conclure que ce Final X est le meilleur volet ? Non. Mais il apporte un nouveau souffle à cette série, qui pesait dans le cœur de pas mal de joueurs, les années passant. Linéaire ? Il l'est, mais les neuf autres aussi. Simplement, on vous guide d'une flèche rouge sur la carte et vous ne pourrez diriger le vaisseau plus tard dans le jeu. Mais ce ne sont que des détails tendant à critiquer facilement ce dixième chapitre. C'est l'un des meilleurs de la série au niveau du scénario, et je ne saurais que trop vous conseiller d'attendre sa sortie américaine pour en profiter pleinement. Le disque bonus vous permet de découvrir Kingdom Hearts (alliance Square / Disney) et d'entendre le thème génialissime du trailer. Mais il vous offre aussi une catastrophe nommée Final Fantasy XI, que je vous laisse découvrir vous-mêmes. Entre nous, ce n'est pas n'importe quel produit qui se vend à 2,5 millions d'exemplaires en deux jours. Il est évident que cet opus fera l'objet d'une future polémique à l'égal du huitième.

Kyo

Faites risette à l'ami Tomberi.



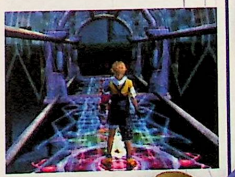
Un conseil, boostez-vous avant ce passage.

Un travail minutieux a été effectué sur les visages.

"La Vérité si je mens" a fait des émules au Japon : voici la première invocation que l'on doit payer pour qu'elle se bouge le cul.

Un peu de réflexion

Si les FF étaient assez simples à boucler, ce dernier offre quelques énigmes. Vous les trouverez dans les temples qui renferment les différents Aeons (terme utilisé pour les invocations). Les premiers sont simples, mais vous risquez d'en baver vers la fin. Faites attention au relief, car cette fausse 3D peut induire en erreur.



l'avis de Titia

Oui, c'est sûr, ça calme... Square maîtrise une fois de plus, tant au niveau du précalc' que de la cinématique en temps réel. Côté gameplay, on reste bien entendu dans la tradition des FF, avec quelques originalités en plus vis-à-vis des précédents volets. Un vrai conte de fées, mais en jap', c'est pas toujours facile de tout comprendre...

9 / 10

Chaque perso propose un système unique d'Overdrive.

Play 2 (jap)
Développeur : SquareSoft
Éditeur : SquareSoft
Genre : RPG
Dispo : Jap

Graphismes : 09

C'est superbe, mais le douzième sera encore plus beau. Laissons donc une année se passer avant de mettre dix aux graphismes de Final Fantasy. Les premières vidéos montraient un Tidus aux cheveux bruns, courant dans une plaine en 3D avec possibilité de tourner la caméra dans tous les sens. Ce n'est plus le cas.

Animation : 10

Ni plus, ni moins. Les divers monstres et boss bougent très bien (merci Chrono Cross) et les attitudes des héros sont réalistes.

Son : 07

C'est en réécoutant l'OST que je me suis aperçu des nombreuses lacunes de M. Uematsu. Si ce dernier nous propose de jolis thèmes, il offre aussi les plus horribles. Les deux autres compositeurs ont fait de l'excellent travail. Mais que l'on se cotise pour offrir une voix à la jeune Rikki, car si le thème principal est bon, le refrain chanté est trop irritant pour nos pauvres oreilles.

Jouabilité : 10

Une note sans intérêt. Les furies sont simples à sortir.

Durée de vie : 09

40 heures sans se poser de questions, bien plus en réalisant toutes les quêtes annexes. C'est une bonne moyenne, surtout sur ce support.

En conclusion :

Non exempt de défauts, cela ne m'empêche pas de l'adorer. Un scénario plus mature, plus intense et recherché. Des musiques inégales mais le trio nous a fait du bon boulot. Un système de combat novateur. Je suis sans doute le seul, mais je préfère le huitième chapitre (plus de charme).

9 / 10

DOSSIER

PlayStation 2 (Jap)

Dark Cloud

À vrai dire, l'idée n'était pas mauvaise que celle de l'équipe conceptrice de Dark Cloud de vouloir, en un RPG, réunir phases de donjon et Sim City-like. Malheureusement, il semble que les seuls atouts que le concept proposait n'aient pas suffi. Ainsi, s'il a été choisi de privilégier l'action et l'exploration à la création et la stratégie, on ne peut pourtant pas prétendre à beaucoup de rythme. Mais voyons de plus près ce que nous propose ce RPG que l'on croyait d'envergure il y a huit mois...

Un petit monde qui pourrait vous rappeler celui de Naboo.

Sur votre droite, la map se dévoile peu à peu.

De mini-challenges vous barreront la route.

Sur les terres inconnues d'un passé lointain, un vil esprit s'apprête à délivrer de ses fers un génie aux pouvoirs immenses. L'alliance menaçante pèse à cette heure sur l'univers... À des lieux de distance, le petit village de Norn illumine de ses feux toute la vallée, tandis que ses habitants célèbrent rituellement les étoiles. Toan, jeune successeur de la génération passée, n'a pas pris part au rire et à la fête que déjà le ciel découvre la silhouette effroyante du gros génie. Des boules de feu crachées en explosions dévastatrices : le petit village se meurt en quelques instants et il ne reste bientôt que cendres... Étendu sur les terres qui abritaient hier sa famille, Toan émerge d'un sommeil profond ; il a survécu au désastre. Désormais, il n'y a plus guère que lui pour reconstruire le monde... Équipé d'un gant magique dont les pouvoirs lui permettront de rebâtir les demeures de chacun, il part sur-le-champ regagner âmes, habitations, plantations, berges, outils et objets. Ainsi que le génie en a décidé, ces éléments se trouvent dans de multiples capsules, dissimulées et éparpillées dans les cavernes et jungles sauvages dangereusement peuplées qui avoisinent les villages.

Côté concept, vous allouerez aux donjons environ 80 % de votre temps, et c'est ici, tout particulièrement, que le titre pèche en intérêt. Le premier monde vous dévoilera les couloirs interminables des cavernes, éclairés de simples torches et parsemés à l'occasion de quelques points d'eau. Le second vous jette dans les profondeurs d'une forêt zébrée d'allées. Le troisième... : vous l'aurez compris, les décors sont invariablement les mêmes et, qui plus est, se révèlent particulièrement vides. Si la quête même avait fait contrepoids de par son intérêt, nous aurions pu en faire abstraction, mais là aussi, il y a un problème. Comme tout donjon qui se respecte, le triangle "clé, combat, porte" est maître-mot ; malheureusement, on est bien loin ici de ce qu'apporte un Darkstone par exemple. Quoi qu'il en soit, capsules récoltées, niveau validé ou non, il est un moment où il vous faut retourner sur les terres vierges de vos ancêtres. Bâtissez ici vos demeures selon votre bon vouloir, joignez-y les âmes et recréez à votre gré votre petit territoire en y incorporant rivières, arbres et berges. Chaque monde vous confrontera à de nouveaux objectifs, tels que celui de raccorder une petite forêt asséchée à une grande chute d'eau de l'autre côté des terres. À cette fin, vous pourrez notamment tirer profit des petits commerces qui vous reprendront, sans problème, vos items inutiles et vous vendront ceux dont vous avez besoin...

Arrivé ici, on accuse déjà de bonnes heures de jeu...

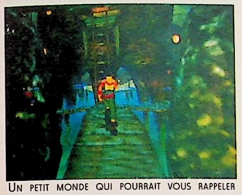
En haut, votre jauge de vie, celle d'usure de votre arme ainsi qu'une troisième qui indique votre niveau d'hydratation.

L'animation réaliste de l'eau aura fait toute la réputation du jeu.

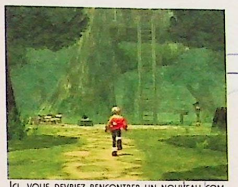
Quelques jolis effets de lumière.

Pour parler plus techniquement, il me faut avouer que les graphismes sont d'une grande finesse mais qu'ils ne supplantent pas de manière frappante ceux d'un Skies of Arcadia sur Dreamcast. À vrai dire, le vide des décors en phase donjon ne laisse place qu'à quelques superbes petits effets de lumière et d'animation. Si ces derniers sont bluffants de réalisme et de beauté, ils n'en tranchent pas moins malheureusement avec la fadeur et la répétition du reste des paysages. Non, ce qu'il faut définitivement retenir des graphismes s'en tient davantage à la phase Géorama, et là, croyez-moi, vous ne regretterez pas le détour. Patientez quelques heures, le temps de fonder votre village d'un bout à l'autre, et plongez-vous au cœur de votre création : c'est à pleurer. On lui pardonne sans hésitation les très légères nappes de brouillard et les petites phases de clipping à l'approche des habitants du hameau. Côté animation, on ne peut que reprocher une certaine absence de mouvements dans les décors, mais votre héros lui n'a vraiment pas été laissé pour compte. Voilà, on va s'arrêter là sans plus tergiverser sur l'intérêt d'un titre qui ne prévaut essentiellement que par son mode Géorama exceptionnel. Libre à vous désormais de juger si vos penchants vous prédisposent ou non au donjon pur et dur...

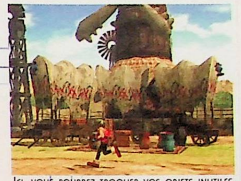
Titia



Un petit monde qui pourrait vous rappeler celui de Naboo.



Ici, vous devriez rencontrer un nouveau compagnon de route.



Ici, vous pourrez troquer vos objets inutiles contre ceux dont vous avez besoin.

Premier "big boss"...

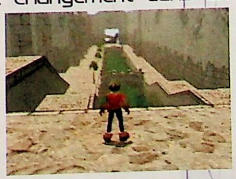
L'avis de Kyo

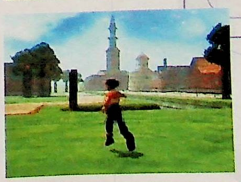
Des RPGs sur Play 2, il n'en manque pas au Japon. En France, ils commencent à débarquer mais ne sont guère terribles. Dark Cloud fait partie de cette catégorie de jeux à acheter en occasion (100 francs seront amplement suffisants). Il est beau, mais certains décors se répètent trop ; les personnages, en-dehors du héros, sont assez laids, et votre arme se casse trop rapidement. Dommage, car ce jeu est bourré de bonnes idées...

7/10

Quelques grammes de changement dans un monde linéaire...

La carte est partagée en une petite dizaine de mondes à explorer et à reconstruire. Chacun d'entre eux comporte une terre principale sur laquelle vous érigerez votre ville, ainsi qu'une quinzaine de niveaux-donjons au bas mot. À vous de parvenir à garder votre calme et de persévérer dans la voie de la patience si vous souhaitez, un jour, venir à bout de Dark Cloud...





Éditeur : Sony
Concepteur : Level 5
Type : RPG
Nb de joueurs : 1
Sortie prévue : bientôt !

Graphismes : 08

En phase Géorama, on prend presque plaisir à seulement se balader dans les décors. En revanche, les donjons sont bien trop pauvres...

Animation : 07

Le héros a bénéficié d'un soin évident de ce côté-là (mouvements fluides et assez réalistes) ; malheureusement, il n'en est pas de même pour les décors en phase donjon, qui ne montrent aucun signe de vie.

Son : 08

Des bruitages très plaisants en mode Géorama ainsi que des mélodies harmonieuses. Dommage que les moments tristes de l'aventure ne soient pas affublés de musiques plus adéquates.

Jouabilité : 09

Du Zelda-like tout simple pour les phases de combat, des icônes représentatives : vraisemblablement rien à déplorer.

Durée de vie : 09

Ah ça, c'est sûr, avec son nombre de donjons, il va durer, mais à quel prix ?

En conclusion

Je ne vous remettrai pas une tartine de reproches sur les donjons : vous savez désormais de quoi il retourne. Les fervents hardcore gamers du RPG parviendront certainement à faire abstraction du problème à force de bonne volonté, mais les autres, en l'occurrence, se lasseront bien vite. Malheureusement, cette déficience majeure produit, inévitablement, un effet de voile sur les qualités graphiques et novatrices du soft : la perfection du Géorama méritait pourtant que l'on s'y attarde...

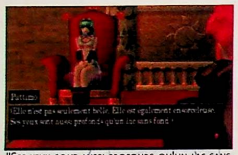
8/10

DOSSIER

PlayStation 2 (Pal)

Ephemeral Fantasia

Je m'appelle Rummy... Sont-ce ses seins qui se nomment Rummy, ou cette jeune guerrière ? Sans doute qu'elle s'appelle Rummy et ses seins Yumy



"Ses yeux sont aussi profonds qu'un lac sans fond". Konami, poète, deux termes qui ne vont guère ensemble... Une des pires traductions à ce jour ? Affirmatif.

J'imaginais déjà Evergrace 2 en tête des plus grosses daubes de l'année 2001 en matière de RPGs sur console. Mais c'était sans compter Konami, le seul éditeur capable de nous surprendre à plusieurs reprises. Metal Gear Solid 2 nous a surpris par son originalité et sa beauté (et ce n'était qu'une démo !), ZOE par sa grande fluidité dans les déplacements mais aussi par sa courte durée de vie, Silent Hill 2 par la médiocre animation du héros mais aussi pour son unique ambiance malsaine que nous découvrirons à 100 % d'ici un mois, et enfin Ephemeral Fantasia pour sa traduction française. Cette catastrophe s'offre le luxe de sortir en version pal, nous aurions pu nous en passer sans trop de difficulté. Je me mets en mode objectif ?

Fantaisie Éphémère

Sans doute le produit qui porte le mieux son nom. Vous lancez le jeu, vous souriez en observant cette mer abominable, vous voyez le héros, vous vomissez sans retenue, vous arrivez en ville, vous hurlez de rire devant les différents éléments en 3D, vous faites votre premier combat et vous courez le revendre. Ce qui nous fait un total de dix minutes de jeu (oui, car la touche Triangle de votre Play 2 permet bien des miracles dans ce genre de cas). Mouse est un héros peu commun : il est petit, laid, inculte, vulgaire, sale, mal habillé, mais guitariste. Recherchant le moyen de terminer sa composition, c'est devant la princesse Poupouf qu'il trouvera inspiration. Hélas, le méchant prince Culcul voit les choses différemment. C'était sans compter sa guitare parlante, Gogode, qui se transformera en lame acérée le cas échéant et qui vous sera d'une aide précieuse.

C'est là que tout débute, une invitation à la cour du roi pour jouer un morceau de guitare. Eh oui, vous êtes un musicien populaire.

Hop, on défèque un p'tit coup dans l'eau, et c'est parti pour plusieurs heures d'ennui.

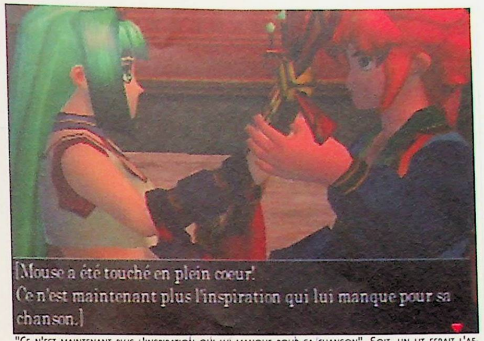
La seule bonne idée du jeu... De plus, l'air de musique n'est pas trop horrible.

Un exemple de caméra inutile. De plus, le héros ne peut même pas se taper la tête contre un mur.

Fantaisie globale

Quand on teste une daube pareille, on préfère se restreindre sur le nombre de thèmes. Voici donc quelques photos qui vous montrent le jeu dans son ensemble. Un peu de combats, un village, quelques protagonistes et des gros plans sans intérêt. Si après ça, j'ai réussi à vous convaincre de l'acheter, je change de métier. L'erreur de Konami débarque cette année en pal, nous sommes tranquilles pour plusieurs années.

Voilà donc le fameux lapin expliqué dans mon texte principal. Tout bonnement effrayant.



"Ce n'est maintenant plus l'inspiration qui lui manque pour sa chanson". Soit, un lit ferait l'affaire peut-être ? Vicieux, pervers, homme de mauvaise vie, etc...

Fantaisie ratée

Certains voient la fantaisie arriver à sa fin (mauvais jeu de mots avec Final Fantasy pour les lents du cerveau), les autres à sa perte. Soyons clairs avec votre portefeuille, si vous tenez à ce qu'il s'ouvre une nouvelle fois, ne le vexez pas avec pareille infamie. Les graphismes ne sont dignes que d'une 64 bits dont je tairai le nom, même si cette dernière propose des jeux bien plus beaux à l'heure actuelle. Les visages sont inexpressifs, la musique inaudible (seul le thème des combats peut se vanter d'être honnête), les batailles sans but (frapper un truc rond et blanc dénommé lapin n'a aucun intérêt) et le scénario pathétique. Vous ferez sans doute son acquisition, frustré d'attendre une année pour jouer à Final Fantasy X, mais votre regret n'en sera que décuplé. Ne venez pas vous plaindre si votre console grille après avoir subi le plus terrible fléau qu'une console ait connu à ce jour... Au passage, la traduction est à l'égal du produit.

Kyo

L'avis de Ben

Je crois bien n'avoir jamais vu un RPG aussi mauvais. Ça aurait été hideux sur Play 1, c'est donc ignoble sur Play 2. Les temps de chargement sont insupportables et les couleurs sont très mal choisies - y'a plein de fluo partout ! Le héros a une sale gueule, comme tous les persos du jeu. Les combats sont ennuyeux à mourir, heureusement qu'il y a une bonne musique, et le principe de jouer de la guitare est d'une nullité absolue. À jeter.

1 / 10

Deuxième fois que je teste le jeu, seconde fois que je ne peux m'empêcher de montrer cette photo !

La cérémonie a enfin lieu, que va-t-il advenir de la princesse Poupouf ?

PlayStation 2 (pal)
Éditeur : Konami
Concepteur : Konami
Genre : RPG
Dispo : jap, us, pal

Graphismes : 2
Je compare avec les autres RPGs disponibles sur Play 2. Je rappelle que Reiselied est sorti au début de la Play 2, vous ne pouviez donc vous attendre à du FFX.

Animation : 1
À moins que la guitare se soit coincée dans son derrière, je ne comprends guère sa cruelle démarche.

Son : 5
Seul le thème des combats sauve la place des compositeurs, sinon, ils seraient virés depuis des lustres.

Jouabilité : 8
Enfin une note positive, il en fallait bien une ! Et encore, il vous faut utiliser une caméra éloignée (oui, vous avez le choix).

Durée de vie : 1
Une première pour les joueurs normaux, une seconde pour les acharnés que je récompense en mettant un joli 10, note non-méritée bien évidemment.

En conclusion :
À moins d'être en manque de daubes, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Konami est sans nul doute l'éditeur qui sort le plus de titres sur Play 2, mais même si vous êtes fans de leurs produits, vous pouvez éviter ce dernier sans aucune inquiétude, vous ne les choquerez point.

1 / 10

TESTS

TESTS PLAY 2

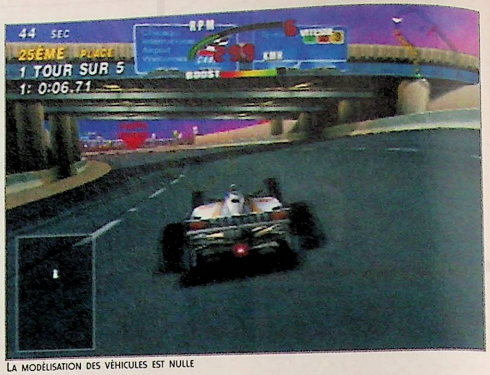
Cart Fury Championship Racing

Cart Fury Championship Racing

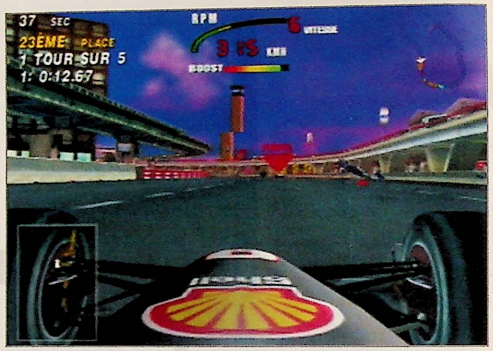
Il y a des jours comme ça, où tout commence bien. Il fait beau, Kyo s'est lavé, Titia a dormi, Neo Alex ne se la pète pas et les oiseaux gazouillent dans le ciel. Les consoles sont là, le micro fonctionne, le son et l'image sont nickel, il y a de l'électricité, et rien ne semble vouloir planter. Les câbles sont dispos, personnes n'a piqué ni les pads ni les cartes mémoire, et ce matin c'est la grande forme. Et puis le destin se prend de vous rappeler que c'est pas possible, et qu'il va falloir rééquilibrer les choses en vous glissant entre les mains un soft, CART Fury Championship Racing, le genre de jeux qui dès qu'on les voit tourner imprime une question automatiquement dans notre esprit : mais qu'est-ce que c'est que cette matière ?

Une des superbes images de l'intro : c'est beau, c'est palpitant et en plus c'est fun

Éditeur :	Midway
Concepteur :	Midway
Type :	Course automobile
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	Dispo



La modélisation des véhicules est nulle



Une vue interne qui malheureusement en image fixe ne rend pas un vibrant hommage aux mouvements des roues passablement nuls.

Difficile de faire pire...

CART Fury Championship Racing est censé être un jeu de courses automobiles qui met en scène des pseudos Formules sur des faux circuits dans un environnement approprié, c'est-à-dire à la hauteur de l'ensemble : bâclé et nul. Alors on va faire simple et ne pas trop se prendre la tête. La modélisation des monoplaces est d'un approximatif révoltant : aucun détail, les roues sont carrées et elles ne touchent pas le sol. Les couleurs bavent et sont fades, et ce pas seulement pour les bolides, mais pour tous les décors. Le rendu du ciel, par exemple, est une redoutable catastrophe. On dirait un pauvre jean délavé à la lavande, la bonne odeur en moins.

Ne nous trompons pas, d'un point de vue graphismes et pour résumer, nous dirons simplement que ce n'est pas mauvais, mais très mauvais.

Une animation déplorable

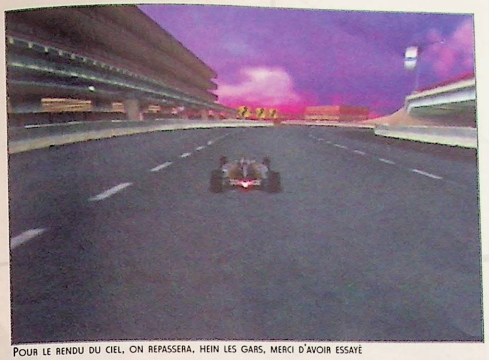
L'animation n'est pas en reste, puisqu'elle est affligeante. C'est lent, l'impression de vitesse est autant un vecteur de sensations fortes qu'un essai de Kierkegaard en braille. Les ralentissements sont nombreux, tout rame, même

Schumi est battu, je prends mes courbes à 300 à l'heure tout en travers, si c'est pas la classe.

L'avis de Alex

Bon, pour être honnête avec vous, je n'ai pas joué à ce jeu. C'est Kyo qui m'a forcé à en faire un avis (trop feignant qu'il est pour le faire lui-même !). Remarquez, je l'ai quand même un tourner. C'est de la MERDE ! Oui, je sais, c'est un peu vulgaire, mais sincèrement, c'est l'exacte définition d'un jeu comme celui-ci. Laid, injouable, inintéressant, le titre parfait à offrir à Kyo pour fêter ses 12 ans.

Note : 2/10



Pour le rendu du ciel, on repassera, hein les gars, merci d'avoir essayé

Non, non, moi je trouve pas qu'ils aient exagéré sur le Burn...

Regarde comme c'est cool, je fais des étincelles avec mon pneu.

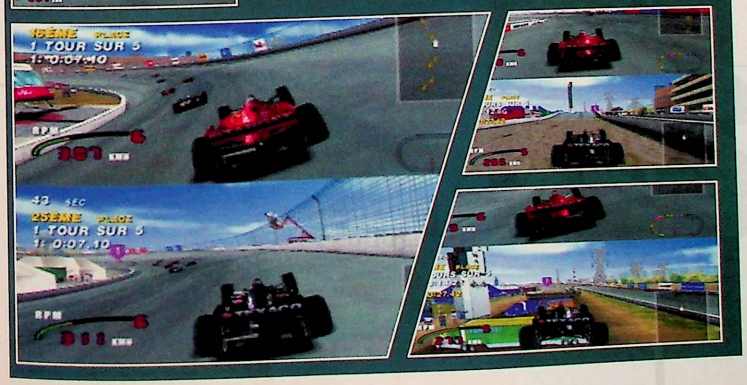
l'interface au moment de choisir les pilotes (même D'aboville n'y retrouverait pas ses petits). Si le mot Clipping n'avait pas été inventé, les développeurs du soft lui auraient donné ses lettres de noblesse. Non pas que la profondeur de champ soit aussi vaste que la place réservée à l'intelligence dans le crâne d'un mousqueton, mais regarder des diapos ou le jeu, c'est du pareil au même. Le bruit des moteurs est sensiblement le même qu'un rasoir à main ou d'une sorbetière pourrie - on est à des années-lumière de la réalité. Les modes de jeu deviennent ainsi désuets et inintéressants. Tant d'un point de vue technique que d'un point de vue ludique, CART Fury Championship Racing est une véritable catastrophe.

El Tuco

Sans commentaire

À deux, c'est pire

La question du mode Solo étant définitivement enterrée au niveau de l'intérêt, qu'en est-il à deux ? Eh bien la réponse est assez étonnante, on en vient à se demander si ce n'est pas pire. En effet, le mode Deux joueurs en écran splitté est un acharnement dans la médiocrité. On s'ennuie, c'est lent, ça rame toujours autant et la présence des concurrents n'arrange rien à l'impression de vitesse encore plus dérisoire que lorsqu'on est seul devant l'écran. Finir la course sans prendre le jeu et s'en servir comme Frisbee est le seul challenge que propose CART Fury Championship Racing.



Graphismes — 1

Une modélisation des bolides et des décors déplorable.

Animation — 1

C'est à croire que les développeurs ont fait un concours de clipping et de ralentissements.

Son — 1

Le bruit des moteurs est plus proche d'un rasoir à main ou d'une sorbetière que d'un engin à essence.

Jouabilité — 7

Elle est simple et efficace, les circuits sont nuls et ne proposent aucune difficulté majeure, ça aurait été le comble qu'on ne puisse même pas maintenir une ligne droite.

Durée de vie — 4

Ça dépend de trois choses essentielles : 1) le niveau de votre patience, 2) celui de vos nerfs, 3) si vous avez payé cher le jeu.

En Conclusion

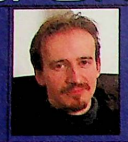
À éviter de toute urgence.

1

TESTS

TESTS PLAY 2

Extreme G3



Lorsque ce titre est arrivé à la rédaction, tout le monde a été subjugué (reconnaissons qu'il y avait de quoi). Mais surtout, tout le monde était surpris que sa qualité soit à ce niveau. Normal, sortis de F-Zero ou de WipEout, les jeux de courses futuristes ne se sont jamais révélés très marquants (ah, pourtant, moi, j'ai bien aimé Crash'n Burn sur 3DO et Rollcage sur PSOne !). Mais ce serait oublier les deux précédents volets de la série, qui firent les beaux jours de la Nintendo 64. Aujourd'hui, le troisième volet nous arrive sur PlayStation 2, et il risque fort de casser la baraque auprès des joueurs...

Chaque ligue se compose de 3 courses.

Éditeur :	Acclaim
Concepteur :	Probe
Type :	courses futuristes
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	septembre 2001 (Euro)

Est-ce une licence ?

Comment ne pas trouver une curieuse ressemblance entre les motos disponibles dans Extreme G3 et celle d'un certain Kaneda, héros du fabuleux Akira. Et lorsque les motos roulent, elles semblent tout droit surgir du Tron de Steven Liseberger. Des références qui font incontestablement la force et le caractère de ce titre parmi les meilleurs jamais vus sur console. Les pilotes ont un look très typé, à la manière de ceux d'un F-Zero. Sans compter que les circuits ne manqueront pas de plaire aux amoureux de montagnes russes. Bref, tout était réuni pour passionner les foules. Il ne manquait que la puissance de la PlayStation 2 pour que l'ensemble connaisse enfin un succès mérité (oups, mais là, j'anticipe !).

PS2 Sur Nintendo 64, le premier Extreme G avait fait figure d'OVNI, proposant des courses en forme de rides assez décoiffantes, mais pas toujours très jouables. Le brouillard était à couper au couteau et la vitesse bien trop grande pour qu'un joueur aux réflexes normaux puisse s'en sortir sans jeter son pad de dépit au bout de cinq minutes de course. Désireux de rectifier le tir, les programmeurs talentueux de chez Probe proposèrent rapidement une suite beaucoup plus réussie. Adieu le brouillard et bonjour les saccades. Si les circuits étaient vraiment originaux et la maniabilité très au point, ce défaut fit nettement baisser sa cote de popularité auprès des gamers. Pourtant, son concept demeure très attrayant, un mélange astucieux d'Akira et de Tron (voir «Est-ce une licence ?»), et ne pouvait rester un demi-échec. En jouant à Extreme G2, on sentait bien que Probe ne disposait pas de toute la puissance souhaitée pour réaliser leurs envies. Heureusement

N'hésitez pas à utiliser vos armes !

vint la nouvelle génération de consoles...

Que c'est beau !

En attendant la version GameCube, vous allez pouvoir vous régaler avec celle de la PlayStation 2. Et croyez-moi, Extreme G3 est bluffant de beauté. Dès le premier circuit, on évolue sur une piste placée au cœur d'une cité futuriste qui ne manquera pas de vous faire penser au Neo Tokyo d'Akira. Les éléments 3D sont superbement modélisés, l'animation décoiffe et les décors s'affichent sans aucun retard. Ne cherchez pas des ralentissements, des bugs d'affichage ou du clipping, vous n'en trouveriez pas. Prodigieux, à un point que même Gran Turismo 3 n'avait pas atteint question puissance et perfection. Les circuits sont variés et leurs tracés sont calculés pour vous apporter un maximum de sensations. Des petits éléments graphiques comme la neige ou le passage de vaisseaux viennent encore ajouter à la magnificence de l'ensemble. On reste scotché à l'écran comme un gosse devant le premier Star Wars. À mes yeux,

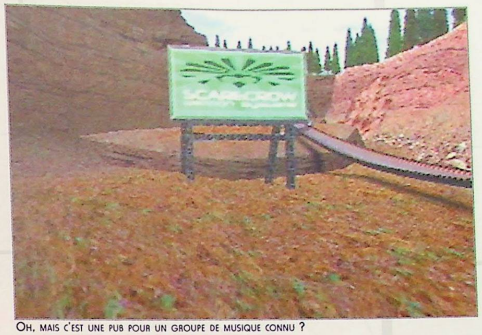
Quand on vous disait que les circuits étaient de vrais Roller Coasters.

Extreme G3 est actuellement le jeu PlayStation 2 le plus impressionnant sur le plan technique, ce qui n'est pas un mince exploit.

Pas de défauts ?

En fait, on en vient à se demander qui pourra battre un tel jeu dans son domaine. Mais ce serait oublier que le concept même de ce jeu l'oblige à quelques défauts un peu ennuyeux. Le système d'armes a bien changé depuis Extreme G2. Cette fois-ci, vous n'avez qu'une arme dont vous ne pourrez changer qu'en montant de division. Cette arme possède des munitions en nombre limité. Il faudra donc la recharger en passant sur une bande de couleurs. Idem pour le Turbo, qu'il faudra utiliser de façon stratégique pour grappiller des places dans une compétition où la lutte pour la première place est plus que féroce. Le jeu est donc beaucoup plus arcade qu'auparavant. Avec 9 pistes, trois ligues et une quasi-absence de vrais embranchements (comme dans Extreme G2), la durée de vie n'est pas aussi bonne qu'on aurait pu l'imaginer. Néanmoins, ne boudons pas notre plaisir, cet Extreme G3, c'est de la bombe !!!

Neo Alex (qui adore Extreme G3 !)



Oh, mais c'est une pub pour un groupe de musique connu ?

On peut obtenir de jolies choses avec le replay.

La vue interne pourrait bien vous faire vomir !

Et tombe la neige !

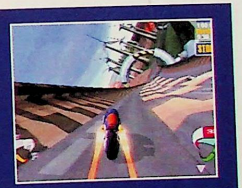
L'avis de Tuco

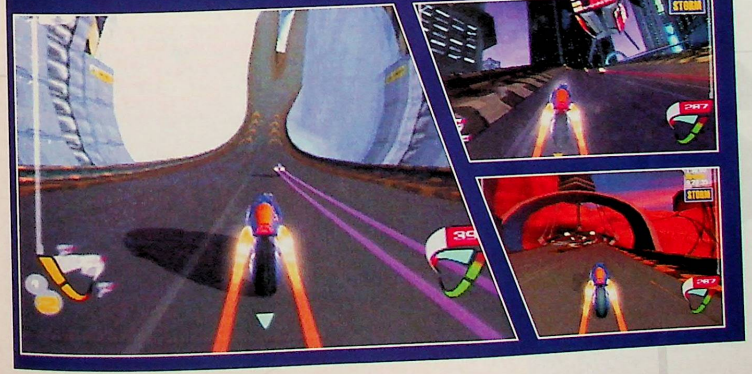
C'est beau, c'est fluide, c'est maniable, c'est fun, c'est original et ça dure longtemps. Cela faisait belle lurette qu'un jeu Play 2 ne nous avait pas autant remués au sein de la rédac. Et c'est avec un grand Ouf de soulagement qu'on l'accueille, et du coup, on attend beaucoup plus sereinement Silent Hill II et Devil May Cry.

Note : 8,5/10

Bienvenue à la Foire du Trône !

Je sais, je suis en train de faire de la publicité pour un pseudo parc d'attractions, mais reconnaissons que les circuits d'Extreme G3 sont calqués sur les tracés des Roller Coasters, ou montagnes russes. J'espère que vous n'êtes pas malades facilement, car sinon ce titre risque de provoquer chez vous quelques bouffées de chaleur difficilement contrôlables. Et si l'expression «avoir le tournis» ne vous dit rien, goûtez donc à ce nouveau volet d'Extreme «Gerbatoire» 3 !





9 Graphismes

Somptueux, démentiels, hors normes, aucun mot n'est assez fort pour décrire l'aspect visuel d'un jeu aussi soigné. On ne compte plus le nombre d'effets spéciaux ajoutés pour l'occasion (lens-flare, effets de flou, gouttes d'eau sur l'écran...). C'est magnifique !

9 Animation

Si on peut lui reprocher de ne jamais afficher plus de quatre concurrents à l'écran, l'animation demeure sans faille. Pas de clipping ou de ralentissement, un vrai bonheur, même pour les amoureux de WipEout. Acclaim vient de faire très fort.

8 Son

Bien sûr, il faut apprécier la techno à haute dose, mais cela colle tout de même vachement bien à l'ensemble. Les bruitages en ont scotché plus d'un (n'est-ce pas Tuco ?) de par leur qualité échantillonnée en Dolby Surround.

7 Jouabilité

Si les premiers ne sont pas des plus durs à effectuer, terminer les différentes ligues vous demandera du doigté et de la patience. Avec un peu d'entraînement, cela devient l'éclate ultime !

7 Durée de vie

Là aussi, c'est un peu moins bien que le reste. Pas assez de circuits pour les pros de la manette, qui le termineront en un peu plus d'une après-midi. Pas grave, c'est tellement bon que l'on y reviendra rapidement.

En Conclusion

C'est la première fois qu'un jeu Play 2 me fait cet effet-là. Il est aussi fantastique que ce que j'avais laissé entendre dans ma preview du mois dernier. Je vois mal comment la version GameCube pourrait être encore meilleure. C'est BON !

9 / 10

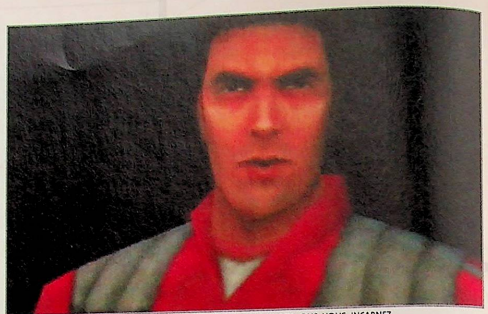
TESTS PLAY 2

Red Faction

Red Faction

FAUT VRAIMENT QUE LA CHANCE NE SOIT PAS AVEC NOUS. NON CONTENTS DE VOIR ARRIVER DES ADAPTATIONS DE JEU PC SUR PLAYSTATION 2, ON A TOUJOURS L'ESPOIR QUE CE SOIT MIEUX SUR LA CONSOLE. ET CE SURTOUT QUAND CES TITRES COMMENCENT LÉGÈREMENT À DATER. EH BIEN, AU GRAND DAM DE NOTRE PLAISIR VIDÉOLUDIQUE, IL EST RARE QUE LES ÉDITEURS SE DONNENT UN PEU DE MAL AFIN QUE LES AMÉLIORATIONS SOIENT FLAGRANTES. RED FACTION NE FAIT PAS EXCEPTION À LA RÈGLE.

Editeur :	THQ
Concepteur :	Volition
Type :	FPS (Doom-like)
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	Sauvegardes
Sortie prévue :	dispo



UNE OCCASION RARE DE VOIR À QUOI RESSEMBLE LE PERSONNAGE QUE VOUS INCARNEZ.

L'HISTOIRE

PS2 Le travail à la mine est toujours aussi pénible, et ce quelles que soient les époques. Le futur ne déroge pas à la règle, et Parker est bien au courant. Jeune fils de bonne famille, l'adolescence et l'esprit de contradiction lui ont fait prendre un parcours radicalement différent de celui que ses parents lui réservaient. Il se laisse approcher par une multinationale qui possède une mine sur la planète Mars. Il ne tarde pas à se rendre compte de la difficulté de la tâche qui l'attend. Outre des conditions de travail particulièrement pénibles, une maladie appelé «peste» fait des ravages au sein de la population minière. Un jour, alors qu'il a assisté à une altercation entre un garde et un mineur, il intervient et abat le soldat. Il n'en faudra pas plus pour déclencher une réaction en chaîne et débuter une minirévolution, dont il devient malgré lui le meneur. La chasse est commencée, et ça va péter....

UNE DES PETITES BOÎTES QUI RENFERMENT DES BONUS SOUVENT SALVATEURS POUR CONTINUER SEREINEMENT VOTRE PROGRESSION.

LE JEU

En incarnant Parker, vous allez essayer de rejoindre la Red Faction, groupuscule secret de mineurs dirigé par la mystérieuse Eos. Les missions sont nombreuses et variées, et vous aurez bien besoin d'astuce et de gros calibres pour vous en sortir. La première impression au niveau des graphismes est un peu décevante. Sans être moches ou approximatifs, il n'en demeure pas moins que ce n'est pas la panacée. C'est fade, les couleurs bavent et les détails ne sont pas légion. Annoncé comme étant un modèle d'interaction avec les décors, Red Faction déçoit. Tout juste peut-on laisser quelques impacts sur les murs, car creuser des galeries et se cacher dans ses propres constructions (ou destructions) n'est possible que dans quelques menus tableaux, et encore pas toujours évident. La modélisation des personnages (on ne parlera pas de Parker, étant donné que la vue est à la Doom) est simpliste, et souffre de peu de détails. On est loin des démembrements ou des effets d'impact d'un Half Life ou d'un Soldier of Fortune : juste une ou deux taches rouges montrent l'impact de vos balles. L'animation n'est pas non plus à la fête, puisque quelques ralentissements se font sentir, et ce n'est pas la rapidité qui étouffe nos amis. En fait, s'il était sorti un an voire deux ans avant, Red Faction aurait remporté nos suffrages. Mais il y a trop de lacunes pour qu'il soit appréciable du premier coup. La prise en main est un peu difficile, mais une fois le pad et la configuration choisie apprivoisés, on peut y trouver quelque plaisir, notamment dans la multitude d'armes que vous pouvez utiliser (le fusil de sniper est décidément un incontournable, qu'on ne se lasse pas de se procurer dans les Doom). Sans oublier les véhicules que vous pouvez diriger. Mais ce qui rattrape notre première déception en ce qui concerne les graphismes, c'est le mode Multijoueurs qui n'est pas s'en rappeler un certain Perfect Dark sur un autre support. Moins sympa, mais d'un niveau tout à fait appréciable. En résumé, Red Faction est une tentative avortée de faire d'un vieux bon jeu, une nouveauté sympa. Au lieu de cela, on reste avec un vieux bon jeu. Aux nostalgiques le plaisir et la décision de se laisser tenter.

El Tuco

L'INTERACTIVITÉ AVEC LES DÉCORS EST ASSEZ PEU FRÉQUENTE POUR QUE L'ON VOUS EN FASSE PROFITER AVEC UNE PHOTO, LORSQUE L'OCCASION SE PRÉSENTE.

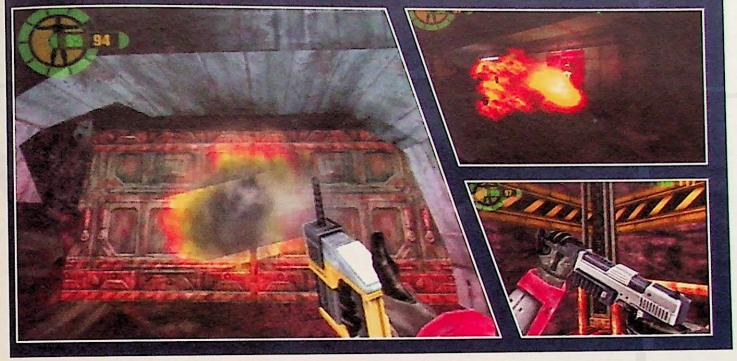
L'avis de Neo Alex

Dans le domaine des Doom-like sur consoles, seuls les titres édités sur Nintendo 64 (Perfect Dark, Golden Eye, Le Monde ne suffit pas, Turok 2) avaient vraiment brillé. Heureusement, les arrivées récentes de Soldier of Fortune sur Dreamcast et Red Faction sur PlayStation 2 nous donnent enfin de l'espoir, un espoir qui prendra encore de l'ampleur avec Half-Life et Halo. Pour l'heure, sachons apprécier à sa juste valeur ce Red Faction très réussi, qui exigera de vous un brin d'esprit tactique pour réussir à survivre plus de 10 mn (n'est-ce pas, Tuco ?). En définitive, on se retrouve avec le meilleur jeu Play 2 du moment aux côtés d'Extreme G3.

8/10

Armes fatales

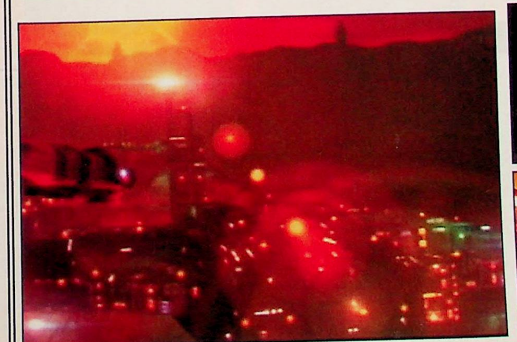
RED FACTION PROPOSE UN ASSORTIMENT D'ARMES ASSEZ SAVOUREUX. DE LA MATRAQUE ÉLECTRIQUE AU FUSIL DE SNIPER, EN PASSANT PAR LE LANCE-ROQUETTES OU LE LANCE-FLAMMES : C'EST CLASSIQUE, MAIS EFFICACE. CE QUI L'EST UN PEU MOINS, C'EST QU'IL Y A UNE DOUBLE UTILISATION POUR CHACUNE D'ENTRE ELLES. LA MATRAQUE PEUT DEVENIR UN BÂTON ÉLECTRIQUE ; LE FUSIL À POMPE PEUT CARRÉMENT SE TRANSFORMER EN MITRAILLEUSE À GRENAILLES, ET LE LANCE-FLAMME DEVENIR UNE GRENADE INFLAMMABLE. FACILES D'UTILISATION, LES MUNITIONS SONT ASSEZ RARES DANS LES MENUS ET IL VA FALLOIR ÉCONOMISER SI VOUS VOULEZ ABSOLUMENT TOUT ÉRADIQUER.

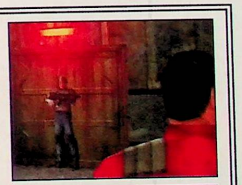


JE T'AVAIS BIEN DIT QUE LE COURANT PASSAIT ENTRE NOUS...

RF Intro

LA TOUTE PREMIÈRE IMAGE DE RED FACTION NOUS DONNE BON ESPOIR, ET NOUS FAIT RÊVER DE GRANDES CHOSES. ON SE CROIRAIT EN PLEIN «BLADE RUNNER», LE FILM DE RIDLEY SCOTT. PUIS VIENNENT LES AUTRES IMAGES. CE N'EST PAS DE LA SYNTHÈSE, MAIS FONCTIONNE AVEC LE MOTEUR DU JEU. ET LÀ, TOUT EST DIT. C'EST FADE, L'ANIMATION EST VRAIMENT APPROXIMATIVE ET LA MODÉLISATION N'A PAS ÉTÉ UNE PRIORITÉ POUR LES PROGRAMMEURS. LE JEU EST VIEUX ET MALHEUREUSEMENT, IL PORTE MAL SON AGE. SA CONVERSION SUR PLAYSTATION 2 N'EST PAS UNE MAUVAISE IDÉE EN SOI, MAIS SI LES AMÉLIORATIONS GRAPHIQUES SONT AUSSI SIGNIFICATIVES QU'UN LÉGER GAZ DE SAUTERELLE AU MILIEU D'UN TREMBLEMENT DE TERRE, ON SE DEMANDE SI C'ÉTAIT BIEN UTILE.





5 Graphismes

Le jeu a pris un sérieux coup de vieux, et il n'y a vraiment pas de quoi fouetter un chat. La modélisation est approximative et les couleurs bavent.

5 Animation

Ce n'est pas d'une fluidité à toute épreuve, mais elle est suffisamment régulière pour permettre de s'amuser un tout petit peu.

5 Son

La prise en main est délicate, mais une fois la bonne configuration mise au point, il ne vous reste plus qu'à «défourailler» et foncer dans le tas.

7 Jouabilité

La prise en main est délicate, mais une fois la bonne configuration mise au point, il ne vous reste plus qu'à «défourailler» et foncer dans le tas.

6 Durée de vie

Pas vraiment longue, l'aventure est vite emballée et pesée. Reste un mode Multijoueurs suffisamment complet pour s'amuser à plusieurs assez longtemps.

En Conclusion

Un jeu moyen, trop vieux et pas vraiment innovant, c'est le moins que l'on puisse dire. Pour le reste, il est fun mais vite dépassé par la concurrence.

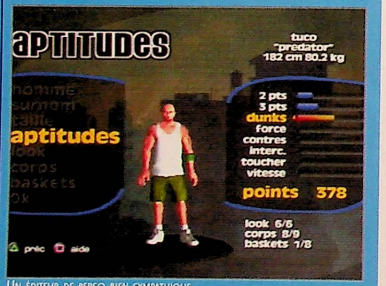
6 / 10

TESTS

TESTS PLAY 2

NBA Street

On attendait NBA Street avec espoir ; l'animation, la modélisation et le principe du jeu lui-même nous avaient mis en confiance. Alors que d'habitude ce genre de réjouissance anticipée nous joue de vilains tours, NBA Street fait exception à la règle. À part quelques défauts ici ou là, l'ensemble est d'excellente facture et ceux qui étaient encore réticents pour se procurer un soft sur le basket peuvent franchir le pas sans hésitation.



Un éditeur de perso bien sympathique.

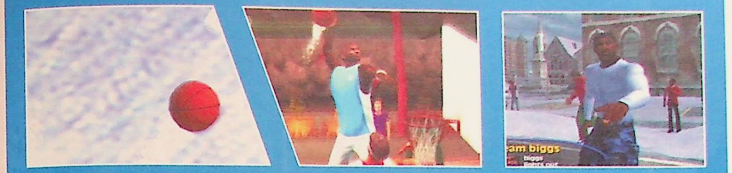
Éditeur :	EA Sports
Concepteur :	Big
Type :	basket
Nb de joueurs :	1 à 2
Sortie prévue :	dispo

Les ralentis se déclenchent selon la difficulté de la passe ou du shoot, et c'est l'ordinateur qui décide.

PS2 Terminés, les parquets rutilants et flamboyants des stades de la NBA: finis les tenues Ultra Brite, les maillots bien propres et les projecteurs aveuglants. Dans NBA Street, le principe est simple : pas de clinquant, pas de dollars, le terrain c'est la rue et les règles celles que l'on s'impose. Deux paniers, six joueurs sur le terrain et un ballon qui vole d'un endroit à un autre. Le but du jeu est d'en mettre plein la vue à son adversaire. Et pour cela, tout est bon. Tenues affriolantes (Kyo en est tout retourné), enchaînements de feu, dribbles d'enfer : tout est bon pour décourager l'adversaire. Tous les joueurs de la NBA sont là, Michael Jordan en tête. Leur modélisation est très réussie, et vous les reconnaîtrez sans aucun problème. De même, leurs caractéristiques techniques sont si bien rendues, que si vous êtes familier avec un joueur en particulier, vous pouvez même l'identifier à sa façon de jouer. Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez toujours choisir de créer votre propre personnage, avec un éditeur très simple d'utilisation et très complet dans les options qu'il propose. Vous pouvez décider «d'arsouiller» en circuit, et gagner des bonus et points de caractéristiques pour votre joueur afin que

T'es dans le move ?

Vas-y, vas-y, Gountar, Gountar, ondule ton corps, vas-y humecte tes lèvres, soit sexe avec la caméra, vas-y je sens que...Merci Kyo, alors maintenant, tu es gentil, tu t'assois et tu me rends mon clavier. C'est pas croyable ça, on s'absente une seconde et voilà t'y pas que le Kyo il pète un fusible. Enfin, t'es dans le move, juste pour vous donner un aperçu de ce qui vous attend comme ambiance dans le jeu. Quoi de mieux que l'intro pour donner le ton. Une musique bien entraînante, des personnages superbement modélisés et un cadre : la rue, qui nous réserve bien des surprises. C'est marrant, mais cette intro en images de synthèse nous fait parfois penser à Ready 2 Rumble ; étonnant, non ? En tout cas, elle est réussie et donne un bon aperçu de l'ensemble du titre.

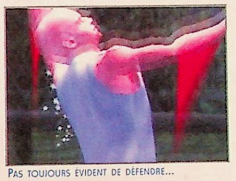


Un coup d'enfer

Non, Kyo, ce n'est pas ce que tu penses, je ne vais pas parler de tes amis les routards du Brown Finger. Il s'agit d'un coup spécial que vous pouvez effectuer dans NBA Street, et qui s'avère la plupart du temps indispensable pour gagner un match très serré. Pour le sortir, il faut réaliser un maximum d'enchaînements et de combos afin d'augmenter le niveau de la barre du Gamebraker. Proche de celle du turbo, une fois le maximum atteint, vous n'avez plus qu'un laps de temps limité pour tenter un panier de «feu». Vous marquerez non seulement des points, mais en enlèverez exactement le même nombre à l'adversaire. Une fois la chose entendue, le niveau revient à zéro et il faut recommencer. Vous pouvez empêcher un adversaire de remplir sa barre en interceptant les ballons ou en lui faisant perdre du temps au moment ou le «coup d'enfer» doit être effectué. Mais n'oubliez pas qu'il peut en faire de même à votre équipe.

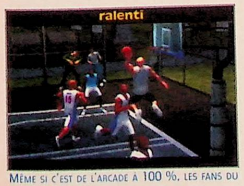
toutes ses aptitudes soient au maximum (elles sont divisées en dix parties différentes). Ou vous pouvez jouer en défi avec un pote. La prise en main n'est pas simple et nécessite un peu de temps d'adaptation. Mais au fur et à mesure que les paniers s'enchaînent, le plaisir est de plus en plus au rendez-vous. Un mode Entraînement permet de se familiariser plus vite avec les commandes et les astuces du titre. Les dunks sont riches et variés, et offrent de multiples possibilités bien alléchantes. On regrettera une animation parfois un peu trop lente dans les phases de jeu, mais les angles de caméra choisis, la décomposition des mouvements des différents joueurs et un nombre de bonus hallucinant, atténuent ce défaut d'animation. Il reste un jeu innovant, drôle, amusant et très bien réalisé. En bref, du plaisir pour les initiés et du délire pour les non-initiés. La bande-son n'est pas en reste et nous met un peu plus dans l'ambiance fun du titre. NBA Street nous fait prendre conscience de tout ce qu'on peut réaliser dans la rue avec un ballon orange et le pad à la main ; c'est une réussite technique et un plaisir ludique bien réel.

El Tuco

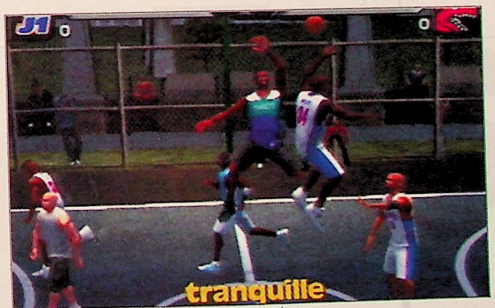


Pas toujours évident de défendre...

Si, si, c'est bien le Tuco qu'ils ont modélisé.



Même si c'est de l'arcade à 100 %, les fans du ballon orange vont pouvoir se régaler.



La phase d'engagement est délicate et jamais gagnée d'avance.

L'avis de Kyo

On pourrait imaginer un NBA Jam des années 2001, c'est faux. Le dernier produit réalisé par les pères de SSX est un mixage d'arcade et de simulation (disons 90 % arcade et 10 % simu). Beaucoup de possibilités, des dunks affolants, des feintes inimaginables et des graphismes tout à fait honnêtes. Ne reste plus qu'à aimer le style de jeu ! Manque le mode Quatre joueurs...

8 / 10

8 Graphismes

La modélisation des différents persos est une réussite. Non seulement on reconnaît les joueurs de la NBA, mais les tenues et les décors n'ont pas été laissés de côté, et sont en adéquation avec la qualité des visages.

Animation 6

Même si l'ensemble est assez fluide, il reste quand même des ralentissements disgracieux qui ne sont pas du meilleur effet. L'ensemble n'est pas très rapide mais suffisant pour s'éclater.

7 Son

La musique est bien dans le mouvement imprimé par les différentes actions, mais les bruitages auraient nécessité un peu plus d'attention de la part des concepteurs pour que notre plaisir soit total.

Jouabilité 7

En dépit de quelques tensions pour défendre par moments, c'est la qualité qui est au rendez-vous. Simple d'accès et d'utilisation, rapidement on ne fait plus attention à ce que font nos doigts pour se concentrer sur l'écran.

8 Durée de vie

Deux modes de jeu qui n'ont pas fini de vous réjouir. D'autant plus qu'en défi avec un autre pote le pad à la main, le plaisir peut être infini.

En Conclusion

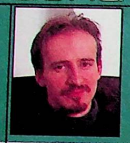
Même si le basket n'est pas votre tasse de thé, NBA Street est suffisamment innovant et techniquement bien conçu, pour procurer des sensations et du plaisir au plus austère ballon orange qui soit.

8 / 10

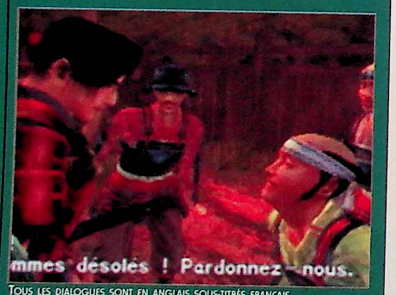
TESTS PLAY 2

Onimusha Warlords

Onimusha Warlords

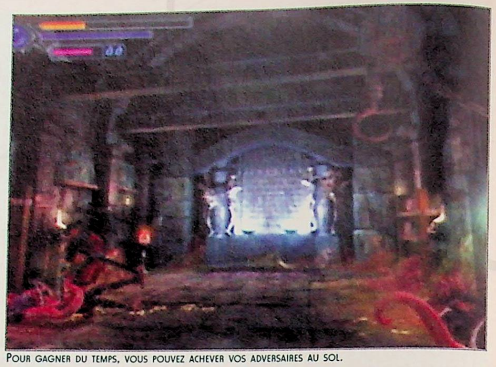


Quand Capcom décide de créer une nouvelle série de jeux d'aventure, tout le monde est attentif. Il faut dire que les Resident Evil et les Dino Crisis (surtout le 2) sont désormais des références dans le domaine des Survival Horror, sous-genre du jeu d'aventure dans lequel l'horreur et les frissons sont mis en avant, pour le plus grand plaisir du joueur. Mais que vaut vraiment cet Onimusha Warlords ? L'univers des samouraïs apporte-t-il vraiment de l'originalité, ou au contraire cela casse-t-il le désir de Capcom de nous plonger dans une odyssée bien glauque ?



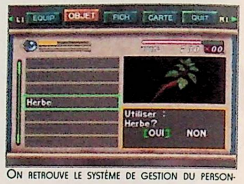
Tous les dialogues sont en anglais sous-titrés français.

Éditeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	aventure/action
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	dispo (Euro)



Pour gagner du temps, vous pouvez achever vos adversaires au sol.

Pas le choix, il faudra descendre dans ce trou...



On retrouve le système de gestion du personnage propre aux Resident Evil et aux Dino Crisis.

PSP D'emblée, on a l'impression d'évoluer dans un Resident Evil. Même le style graphique demeure très proche de ce titre légendaire. Pourtant, Onimusha se situe au cœur du Japon médiéval. Vous jouerez le rôle d'un samouraï chargé de retrouver sa Princesse, enlevée par un Ogre d'une puissance extraordinaire. Il devra traverser un château, plusieurs temples, des grottes lugubres et tout un tas d'autres endroits que je ne vous recommanderais pas en temps normal. Mais vous vous en doutez, pour arriver au bout de cette odyssée sanglante, vous n'aurez pas le choix, il faudra avancer sans faillir et se tailler un chemin à grands coups de katana. La pitié ne devra pas faire partie de votre vocabulaire. Au départ, vous n'aurez que votre simple épée, une armure de base et une herbe régénérante. Bref, comme dirait Tuco : «Pas de quoi rouler des mécaniques !».

Un samouraï averti en vaut deux !

Heureusement, votre situation s'améliorera rapidement, puisque vous trouverez des orbes magiques vous permettant de coupler vos attaques avec des sorts élémentaires comme la foudre, le feu... Visuellement, ces attaques magiques sont magnifiques. Et surtout, elles vous seront bien utiles pour venir à bout des boss monstrueux qui vous attendent (jetez donc un coup d'œil à la taille du premier dans le texte qui lui correspond). À la manière d'un Resident Evil, vous trouverez de multiples endroits pour sauvegarder (sous la forme de petits miroirs magiques), des coffres bourrés d'objets utiles (il faudra d'ailleurs trouver le code de certains pour le voir s'ouvrir) et un menu de gestion très simple à utiliser. Petite originalité par rapport à cette série de jeux qui a rendu célèbre une certaine Claire Redfield, vous aurez la possibilité d'améliorer vos armes en répartissant les points obtenus et en gagnant des combats. Pas mal, mais pas transcendant.

Un exemple d'énigmes à la Capcom...

Oh, le vilain copieur !

En fait, le plus embêtant avec Onimusha Warlords, c'est qu'à part son univers de jeu, il ne fait que reprendre des principes à succès sans jamais véritablement innover. Le système employé est celui d'un Resident Evil et les combats me rappellent le Rasetsu No Ken de Konami (les possesseurs d'une PlayStation le connaissent sûrement). Pire, voilà que notre samouraï peut absorber l'âme de ses ennemis à la manière d'un Raziel, héros du mythique Soul Reaver. Aïe, si Capcom commence à piquer les meilleures idées de ses petits camarades, ça va pas aller ! Néanmoins, nous n'avons pas trop à nous plaindre, Onimusha étant tout de même d'une qualité nettement supérieure à nombre de ses concurrents. Ses nombreux combats, ses belles cinématiques et son aspect gore (bien que loin d'un Resident Evil) en séduiront plus d'un. Pas de barrière de langue dans cette aventure de toute façon très linéaire, puisque tous les dialogues sont sous-titrés en français (une bonne traduction, ça change de d'habitude !). En clair, malgré quelques menus défauts, Onimusha Warlords est l'un des meilleurs jeux PlayStation 2 du moment.

Neo Alex

L'avis de Titia

Vous résumer Onimusha en deux lignes : je sais pas faire. Alors pour ceux qui comme moi pensent que les survival Capcom ne reviennent de droit, je lance une petite pétition. Signez là ..... et envoyez-moi quelques petits mots de soutien (avec un petit chèque si vous pouvez, pour que j'ai plus de poids auprès du rédac' chef).

note : 8,5 / 10

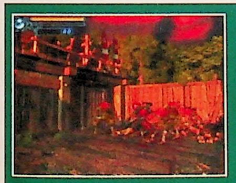
Le premier Boss...

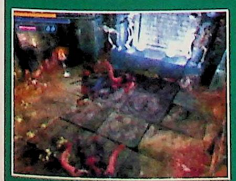
Je ne résiste pas à l'envie de vous montrer votre premier combat contre un vrai monstre, un géant qui mange du samouraï au petit-déjeuner. Tous les Boss d'Onimusha sont assez réussis, c'est d'ailleurs le seul point sur lequel ce titre de Capcom s'avère supérieur à Alone in The Dark IV sur Dreamcast (qui est exceptionnel !). Pour vaincre cet Ogre, je vous conseille de l'attaquer par derrière en utilisant une attaque magique combinée. Normalement, vous ne devriez pas avoir trop de mal à l'éliminer sans pitié. Regardez, c'est pas mignon un ch'ti démon qui dort du sommeil du juste ?

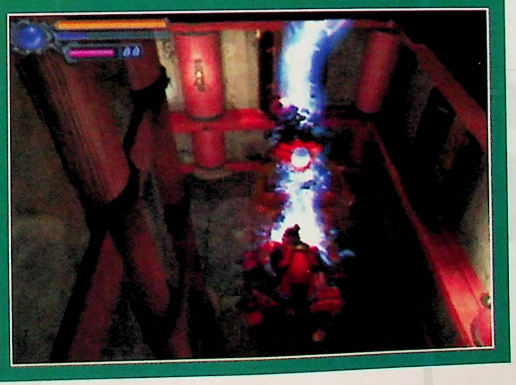
Vous pouvez absorber l'âme de vos ennemis, à la manière de Soul Reaver.

La voie du Bushido

Si vous craignez d'avoir autant de difficultés à éliminer vos adversaires que les zombies dans Resident Evil, sachez que votre petit samouraï est loin d'être démuni. Son sabre lui permet d'enchaîner quelques jolis mouvements capables de venir à bout de la majorité des démons. Pour les plus gros, vous pourrez toujours utiliser vos pouvoirs magiques. N'oubliez pas qu'en appuyant sur R1, vous ferez face à votre adversaire le plus proche. Au fil de l'aventure, vous trouverez d'autres armes plus meurtrières que votre simple lame.







8 Graphismes

Son passage au 50 Hz n'a en rien altéré sa grande beauté. Les décors en 3D précalculée sont superbes, et les différents protagonistes ne manquent pas de charme (si l'on peut s'exprimer ainsi pour des démons à l'haleine putride !). Même si je continue à préférer la 3D temps réel d'un Shenmue ou d'un Soul Reaver, Onimusha Warlords n'en demeure pas moins très beau.

7 Animation

Les animations sont encore un peu raides (comme dans les Resident Evil), mais ce n'est qu'un maigre défaut dans un océan de bonheur. Les différents écrans s'enchaînent avec une plus grande fluidité qu'à l'accoutumée. C'est du tout bon !

7 Son

Les mélodies typées «sons de bambous» sont agréables et collent plutôt bien à cet univers de samouraïs et de démons millénaires. Côté bruitages, c'est du classique avec des impacts de coups sympathiques et des voix digit' en anglais catastrophiques.

8 Jouabilité

À part quelques petits problèmes de caméra lors des combats, c'est parfaitement jouable. Quelques minutes suffisent pour s'éclater comme une bête.

7 Durée de vie

Trop court, beaucoup trop court ce jeu d'aventure. Décidément, Capcom a un gros problème avec la durée de vie de ses titres. Espérons que Dino Crisis 3 sur X-Box proposera une plus grande richesse de jeu...

En Conclusion

Onimusha Warlords est un excellent titre, pas parfait, mais excellent. Les graphismes assurent bien, la prise en main est simple et l'histoire est assez prenante. Dommage que la durée de vie ne soit pas à la hauteur...

8 / 10

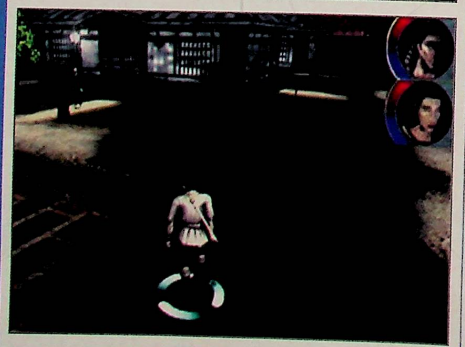
Vite vu

Summoner

Éditeur : THQ

Les RPGs de style PC seraient-ils à la mode sur consoles ? Pour ce Summoner en tout cas, tout n'est pas gagné. Si les graphismes ne se révèlent pas mauvais dans leur ensemble, ils manquent cruellement de couleurs et de contrastes, si bien que l'atmosphère s'en ternit. L'intérêt est pourtant bien présent et vous devriez vous satisfaire d'une durée de jeu plutôt considérable. En bref, une réalisation honnête pour les adeptes du jeu de rôle PC.

Titia



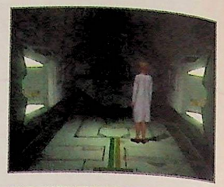
6 / 10

Phase Paradox

Éditeur : SCEI

Premiers pas au sein de l'aventure : Phase Paradox semble techniquement accompli. Visuellement joli, il intègre ses personnages à des décors en précalculé style Resident. S'il s'agit bien d'un Survival Horror (suite directe de Philosoma), Phase Paradox semble néanmoins pêcher par son peu d'intérêt. Entre scènes cinématiques et choix à entreprendre, il n'est guère d'action à attendre. En bref, une bonne réalisation technique, mais un titre bien trop fade dans son ensemble...

Titia



6 / 10

Gauntlet

Éditeur : Midway

Gauntlet, on connaît tous : c'est de la détente assurée mais de l'intérêt limité. Une demi-heure de défouloir et puis la lassitude vous gagne inévitablement (même ennui que pour Diablo). Techniquement, ce volet fait preuve néanmoins d'un soin évident, tout particulièrement pour ce qui est de ses graphismes, dans l'ensemble agréables. Pas de surprise au niveau du concept, mais une bande-son sympathique : dites-vous de toute façon qu'il n'y a que l'amour du genre pour pouvoir vous tenir en haleine jusqu'au bout du jeu... et encore...

Titia

6 / 10

Freak Out

Éditeur : Virgin

Je vous livrais encore le mois dernier une petite preview de la dite curiosité. Pas évident de cerner les directives de ce jeu d'aventure décalé qui du coup perd un tant soit peu de son intérêt. Graphiquement, ce Freak Out tient la route dans son style enfantin, et puis il y a aussi cette touche d'humour que vous apprécierez certainement, parce que pas si enfantine que ça justement. Tout cela ne semble pourtant pas suffire à accrocher l'attention plus de 3/4 d'heure : quand on n'a que de l'ennemi à blaster (avec peut-être une pointe de stratégie par moments) et peu d'autres alternatives, on n'insiste pas bien longtemps...

Titia

5 / 10

TIPS

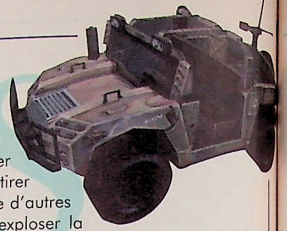
Introduction

Bah, qu'est-ce que vous faites là ? Vous pensiez peut-être que vous alliez consulter cette rubrique impunément, sans vous expliquer ? Aaaah mais, vous devez savoir que le coin des tricheurs, c'est un peu comme le couloir des ratés de «Starship Troopers» : c'est la Honte avec un grand H, messieurs (je ne dis pas «et mesdemoiselles» parce qu'il n'en est aucune qui ne s'en sorte pas seule). Mais je ne vous condamne pas, messieurs : l'homme a ses faiblesses que la femme n'a pas (le Shuffle Pack, par exemple...) et je suis fair-play en distribuant ce mois-ci une nouvelle petite sélection de codes, afin que vous puissiez partir du même pied que nous...

Titia

Red Faction

(PS2/01/US)



Secret : faire d'une pierre plein de coups.
Envoyez une mine sur un ennemi. Si elle le touche, elle se collera à lui ; il se mettra à crier et à courir dans tous les sens au lieu de vous tirer dessus. Laissez-le courir : il finira par rejoindre d'autres gardes. Lorsqu'il arrivera à proximité, faites exploser la mine. Voilà, tuez malin !

Secret : récupérer de l'énergie.
Lorsque vous avez peu d'énergie, tuez un docteur ou même un Rouge pour récupérer de la vie, voire un environnement. Vous pouvez aussi aller voir les docteurs stagiaires, qui vous feront une piqûre afin de restaurer votre santé.

AeroWings 2 : Airstrike

(Dreamcast/00/US)

Mode Triche :
Maintenez L et pressez X + Y quand «Press Start» apparaît. Un bruit confirmera l'entrée correcte du code.

Combattants bonus :
Finissez les missions pour débloquer les personnages correspondants.

Mission
Avion
T-4
Fighter Pilot 5
T-2
Fighter Pilot 13
Silver F-4EJ
Fighter Pilot 20
F-15DJ
Fighter Pilot 26
F-15J
Fighter Pilot 30
F-104J
Tactical Challenge 5
F-4J
Tactical Challenge 6
F-1
Tactical Challenge 7
Gray F-4EJ
Tactical Challenge 8.

F-15DJ Aggressor 2 Fighter :
Ayez plus de 50 «tuns» pendant une partie.

T-3 Fighter :
Ayez plus de 100 tuns pendant la partie.

F-18 Aggressor Fighter :
Faites atterrir plus de neuf porteurs en Carrier Flight Mission.

Free Flight Missions 20 and 21 :
Terminez tous les «Fighter Missions» et «Tactical Challenges».

Onimusha : Warlords

(PS2/01/Eur)

Pour avoir un nouveau costume
Finissez le jeu avec au moins 10 fluorines. Commencez une nouvelle partie, et une option «Samanosuke Normal / Special» sera dispo. La version spéciale vous montrera Samanosuke dans un costume de panda, avec un bébé panda tapant des pattes dans la poche frontale. Vous ne serez pas habillé en panda dans toutes les séquences FMV. Pressez L2 pour mettre ou enlever la tête du panda.

Secret : battre Fortinbras
Commencez par le frapper de n'importe quelle façon. L'important, c'est de le faire s'écrouler. À partir de là, assenez-lui des coups de pied. Pressez Bas + Attaque, avancez, Bas + Attaque, et ainsi de suite. Cela prendra du temps. Vous ne serez jamais touché, puisqu'il ne pourra pas vous attaquer si vous parvenez à maintenir le rythme.

IIIbleed

(Dreamcast/01/Jap)

Mini-jeu :
Allez sur «Options», puis pressez X + A.

Secret : Eriko ne porte que des sous-vêtements...
Terminez le jeu, puis jouez encore une fois. Ne sauvez personne durant la partie. Eriko perdra un vêtement pour chaque personne qu'elle n'aura pas sauvée. Elle sera en sous-vêtements au niveau 6.

Secret : boss caché
Terminez le jeu, puis commencez une nouvelle partie. Ne sauvez aucun de vos amis la seconde fois, pour affronter finalement le fameux Michael Reynolds.

Crazy Taxi 2

(Dreamcast/01/Eur)

Pas de flèches :
Maintenez Start et pressez A lors de l'écran de sélection des persos. La phrase «No Arrows» apparaîtra pour confirmer l'entrée correcte du code.

Pas de destination :
Maintenez Y et pressez la touche A à l'écran de sélection des persos. Vous lirez «No Destination Mark» pour confirmer l'entrée correcte du code.

Les deux codes précédents réunis :
Maintenez Y + Start et faites A lorsque l'écran de sélection des persos apparaît. Le mot «Expert» apparaîtra pour confirmer l'entrée correcte du code.

Vues supplémentaires :
Pressez B sur la manette C pour une vue subjective pendant la partie. Pressez Y sur la manette C pendant la partie afin d'avoir différents angles de vue. Pressez X sur la manette C pour afficher le speedometer. Pressez A sur la manette C afin de revenir à la vue par défaut.

Wacky Races

(PS2/01/US)

Toutes les courses :
Entrez CHIMPGIVEAWAY à l'écran de triche.

Tous les gadgets :
Entrez GADGETDEAROUT à l'écran de triche.

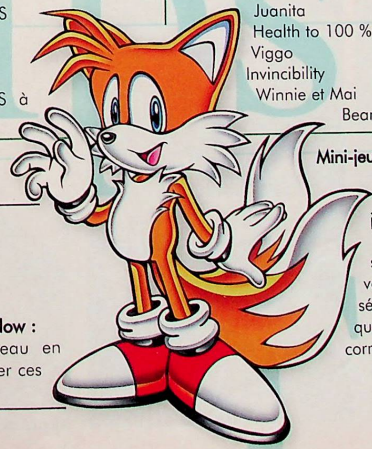
Toutes les voitures :
Entrez MONKEYSPOILERS à l'écran de triche.

Mode Kid :
Entrez THOSEWACKYKIDS à l'écran de triche

Sonic Adventures 2

(Dreamcast/01/Eur)

Super Sonic et Hyper Shadow :
Terminez le dernier niveau en mode Story pour débloquer ces deux personnages.

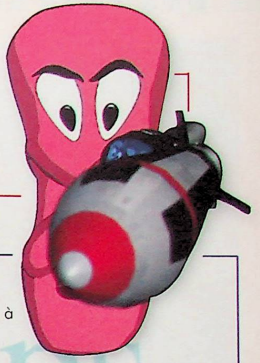


Mini-jeu bonus:
Terminez les mini-jeux suivants avec le score qui vous est imposé pour débloquer les bonus correspondants.

Mini-jeu — Score à atteindre
Bonus — Balloon Lift — 10 000 points
Small character — Bear Attack — 10 000 points
Alternate voices — Block Puzzle — Less than 60 seconds
Rotation camera 1 — Bomber Bear — 30 000 points
Big Head Mode — Snake Classic — 5 000 points
Rocket camera — Super Snake — 10 000 points
Fish-eye lens.

Worms World Party

(Dreamcast/01/US)



Remporter une partie :
Entrez «winners» comme nom d'équipe.

Fur Fighters

(Dreamcast/01/US)

Mini-jeux:

Battez chacun des boss suivants pour débloquer le mini-jeu qui lui est associé :

Claude — Balloon Lift
Esmerelda — Bear Attack
Gwynth — Block Puzzle
Juanita — Snake Classic
Viggo — Bomber Bear
Winnie et Mai — Super Snake.

Boss supplémentaire :
Battez les boss suivants une seconde fois pour débloquer d'autres bonus :

Claude — Ammo Boost
Esmerelda — 3D Mode
Gwynth — Auto Aim
Juanita — Health to 100 %
Viggo — Invincibility
Winnie et Mai — Bears 2x Tough.

Avoir des persos minces :
Terminez le labyrinthe de Temple of Gloom pour avoir des persos vraiment maigres.

High Score :
Ramassez les 100 jetons dans chaque niveau. Revenez dans le stage et prenez la grande «stopwatch», puis précipitez-vous à la fin. Si vous êtes assez rapide, vous pourrez entrer dans le tableau des High Scores.

Combattre avec Walter:
Terminez le mini-jeu «Bear Attack» afin d'obtenir Walter.

Artwork caché :
Lisez le disque sur votre PC pour trouver des photos de niveaux et de persos dans le répertoire «Omake».

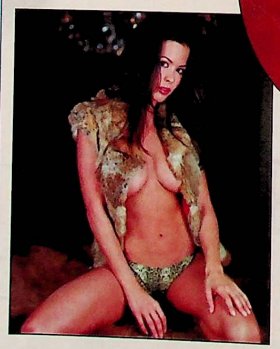
Internet

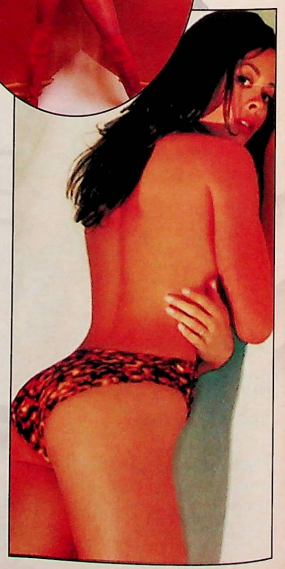
Salut à toi le fluide glacial réchauffé, salut à toi le décalé du rachidien, salut à toi le borgne cyclope, salut à toi le fan d'Internet. Encore une fois une rubrique très particulière ce mois-ci. Avec au programme, rien moins que la tête à claques nouvelle génération, Anna Kournikova, aussi belle que peste. Procédons à une étude attentive du site complet et ô combien superbe de la charmante Brooke Burke, faisons une incursion sur Mars avec John Carpenter et régalons-nous de la Playnet. Les vacances n'ont pas atténué les revendications féministes de la Titia, qui nous impose encore un Playnet Biactoleux. Et comme toujours, surfez, mais avec modem'ration.

El Tuco

Dreamzoneurs, Dreamzoneuses, c'est une Playnet très particulière ce mois-ci. Kyo est enfin sorti de sa torpeur estivale pour se lâcher totalement dans une annonce télévisée dont il a le secret. Il a eu cette idée en voyant Elie Seimoun, sans se douter un seul instant que c'était de l'humour. Reprenant à son compte un certain style, le discours vaut le détour. Avant de lancer les hostilités, son aspect physique aide à imaginer la scène. Les yeux maquillés à outrance, le rouge à lèvres rose fluo, les cheveux pailletés et graissés, le décolleté plongeant sur une poitrine bronzée imberbe et tatouée de milliers de petites huîtres vertes et de roues de secours de camion, il grimace un sourire gêné, et d'une voix chevrotante pleine de bave déclare :
Bonjour, je m'appelle Kyo, mais si tu es velu de la poitrine et que tu as une grosse moustache, tu pourras m'appeler Maman. Je suis un grand cordon bleu, et j'aime agrémenter mes sorties dans des endroits de perdition sans tabous ni frou frou. Si tu aimes les bains de vapeur dans un métro bondé, si tu t'es fait tatouer un pneu sur le haut des reins, si les ambiances de vestiaires après un match de foot par temps caniculaire ne te rebutent pas, si tu portes des grosses bacchantes et que tu aimes parfois te déguiser en infirmière, si Gladiatus Prend un bain de boue et La Girafe et le stérilet magique sont tes deux films de chevet, si parfois la nuit tu te réveilles en sursaut avec une furieuse envie d'aller sur le port du Havre à la rencontre de marins, si tu aimes les pom-pom rouges et les strings violets, si tu as appelé ton chien "Souffle chaud sur ma nuque" pour draguer dans la rue, alors ton profil m'intéresse, et contacte-moi sur www.Kyo-bronwfingers-associé.com, je sais déjà que je suis fait(e) pour toi. Toute candidature fantaisiste s'abstenir. L'annonce et la caravane sont comme la Playnet, elles passent.

Nous on dit Burke !

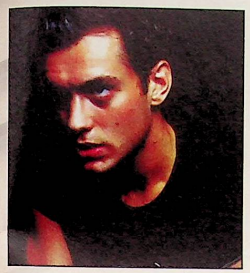


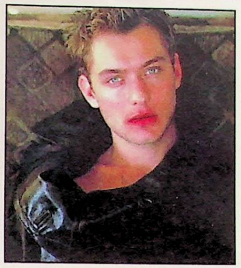


Aucun problème, on ne va pas y aller par quatre chemins ! Brooke Burke, celle qui ne veut pas donner son âge, originaire de la ville de Tucson en Arizona, nous a complètement retournés. À en croire son site, elle assume sa beauté sur les podiums, devant les photographes, et dans sa vie privée. En tout cas, son regard plein de malice n'est pas son seul délice, et c'est un caprice quand on se glisse sur son site.

http://www.brookeburke.com

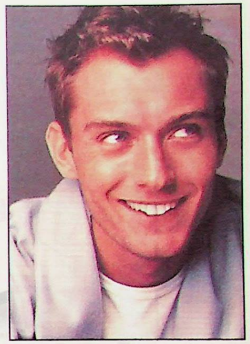
Un peu de virilité au milieu de toutes ces gonzesses...



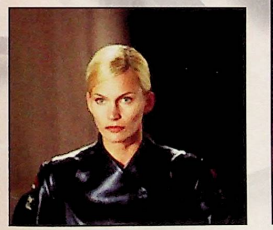


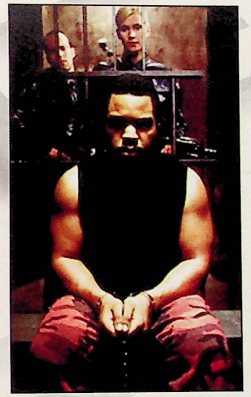
Le beau gosse en question devait être présent au prochain festival de Deauville, et voilà qu'il semblerait que le temps lui manque... Quand la nouvelle valeur sûre de Hollywood nous dévoile un peu de son anatomie, son visage et trois poils de torse en l'occurrence, on se tait, on est sage et on regarde (on toucherait bien aussi, mais bon...)... Ange tourmenté, regard pillard, voilà, mesdames, mesdemoiselles et Kyo, de quoi satisfaire un peu de nos rêves de jeunes filles un petit moment en attendant de reprendre une nouvelle année de travail acharné...

www.judo-law.net



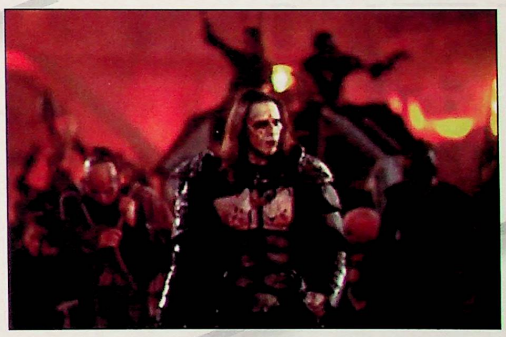
Sur Mars et ça repart !

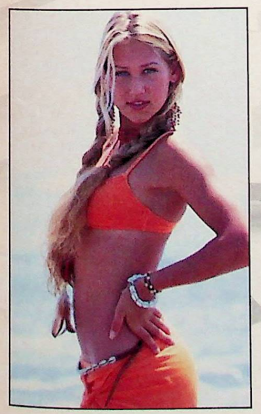




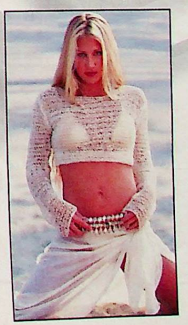
La planète Mars est depuis deux ou trois ans le théâtre d'investigations hollywoodiennes de plus en plus folles. Que cherchent-ils tous ? Le succès. Y parviennent-ils ? Non. Mission To Mars a fait un four, et Red Planet un micro-onde. Il ne reste plus que notre ami John Carpenter avec son Ghost Of Mars pour remettre les pendules à l'heure. En attendant, si son long-métrage est à la hauteur du site consacré au film, on n'est pas près de s'en remettre. Efficace, novateur et très sympa à explorer, l'adresse vous est chaudement recommandée.

http://www.spe.sony.com/movies/ghostsofmars//





Une bien belle peste



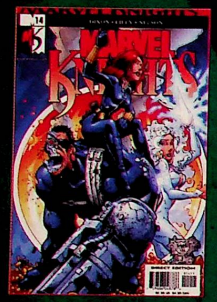
Anna Kournikova est certainement un cas à part dans le monde du tennis. Loin de briller par des résultats probants, la belle Russe est devenue une star sans avoir réussi à décrocher le moindre titre. Sa notoriété, elle la doit à sa beauté. Le souci, c'est qu'elle sait qu'elle est très belle, et son comportement hautain peut légèrement en agacer certains. Enfin... Son site officiel est une façon comme une autre de faire plus ample connaissance avec le phénomène.

http://www.kounikova.com

ANIMACTION

Pour cette rentrée 2001, j'ai décidé de vous parler d'un sujet qui me tient à cœur à travers un Comic Book édité en France par Semic. Mais cela n'a pas été mon seul sujet de préoccupation ce mois-ci, puisque je me suis aussi intéressé de plus près aux prochains gros dessins animés américains. Enfin, en tant que fan absolu de séries TV de qualité, je ne pouvais passer à côté du tout nouveau Star Trek. Allez, bonne lecture !

Marvel Knights



Si vous êtes un amateur des comics Marvel, vous devez suivre avec attention la ligne Marvel Knight, lancée il y a plus de deux ans par Joe Quesada. Après de multiples mini-séries (Docteur Strange, Les Inhumains, La Veuve Noire, Marvel Boy...) et quelques séries régulières (Daredevil, The Punisher), la France devrait bientôt connaître un nouveau fleuron de cette gamme avec Marvel knights, un nouveau Comic Book réunissant une équipe de héros aux caractères bien trempés qui n'ont a priori aucune raison de s'allier. On trouve des personnages comme le Punisher, Daredevil, L'Épée et occasionnellement Spider-Man, pour des aventures qui ne manqueront pas de s'adresser avant tout à des adultes. Rendez-vous dans quelques mois !

Batman : La Mort des innocents

C'est avec quelques semaines de retard (numéro double d'été oblige !) que je me décide à vous parler de ce Comic Book DC édité en France par Semic. De par son sujet, il méritait amplement une petite place. Au moment où Handicap International propose sa nouvelle campagne d'information, il était de bon ton de proposer cette courte histoire de Batman dans laquelle notre justicier est confronté à l'horreur des mines anti-personnel. L'occasion pour l'amateur de bandes dessinées d'en apprendre plus sur un sujet malheureusement toujours autant d'actualité. Semic a eu la bonne idée d'y ajouter plusieurs pages, traitant de ces terrifiantes armes de guerre. Plus important, vous y trouverez une explication sur les efforts considérables fournis par Handicap International pour faire interdire ces mines et apporter une aide efficace aux victimes. N'hésitez pas à les contacter pour en savoir plus, et pour, je le souhaite, leur apporter votre soutien. Ce combat est celui de tous !

Star Trek : Enterprise

Avec un titre comme celui-ci, on pourrait croire que je vais vous parler en long et en large du vaisseau phare de l'univers Star Trek imaginé par le défunt Gene Roddenberry. Eh bien, non ! En fait, sous ce titre se cache la nouvelle série Star Trek, qui succédera en septembre prochain à Voyager. Bien sûr, cela ne concerne que le public américain. En France, il faudra sans doute attendre au moins un an. Enterprise raconte les aventures du premier vaisseau spatial de la Fédération Unie des Planètes à porter ce nom. L'occasion d'assister aux débuts de la saga, début dont nous avions eu un léger avant-goût dans Star Trek : Premier Contact (avec la première rencontre entre les Vulcains et les Humains). Dans le rôle du capitaine, on retrouvera un acteur habitué à ce type de productions, Scott Bakula (héros de la série Code : Quantum et du film Le Maître des illusions). Voilà qui promet beaucoup !

Atlantis, The Lost Empire

Désormais, tout le monde le sait, le prochain Disney à sortir en France, c'est cet Atlantis. Je doute que vous ayez raté les nombreuses affiches disposées un peu partout dans Paris et à sa périphérie. Malheureusement, c'est aussi mauvais signe. Voir les affiches d'un film dès juillet alors que sa sortie est prévue pour la fin du mois de décembre n'annonce rien de bon. Néanmoins, la démarche peut se comprendre, puisque la firme de l'oncle Walt reste sur un échec après Kuzco. Les chiffres du box-office américain d'Atlantis ayant été très mauvais (en comparaison des gros succès-maison), on peut craindre qu'il en soit de même en France. En attendant, admirez ces quelques photos, et prenez patience !

Monsters, Inc.

Non, je ne vous donnerai pas la date de sortie en France de ce prochain long-métrage du studio Pixar. Vous ferez comme tout le monde, vous patienterez encore un peu. Pour l'heure, on ne dispose que d'un teaser prometteur. Visiblement, les animateurs de génie de Pixar ont su conserver tout ce qui avait fait le charme des deux Toy Story. Pour moi, ces deux films demeurent de véritables petits bijoux, et ont toujours été assez différents des autres produits Disney, puisque proposant deux niveaux de lecture (l'un pour les enfants, l'autre pour les adultes). Il en sera de même pour Monsters, Inc., qui traitera des monstres peuplant l'imaginaire des enfants en posant une simple question : "Et si ces derniers existaient vraiment ?" Maintenant, attendons la bande-annonce officielle pour savoir si le dernier projet de Pixar se montrera à la hauteur de notre attente.

Osmosis Jones

Ne cherchez pas, ce film mêlant habilement images de synthèse, dessins traditionnels et prises de vue réelles n'est sorti qu'aux États-Unis. Mais son flop au box-office ne lui garantit absolument pas une sortie dans l'Hexagone, bien au contraire. Dommage, le cabotinage habituel de Bill Murray aurait dû réussir à captiver le public américain, avide de gags bien gras. Pourtant, le talent des frères Farrelly est visible dans le script initial, qui montre les effets qu'ont nos actions sur notre corps, véritable pays dans lequel évoluent diverses cellules vivant comme vous et moi. Passionnant, non ? Pas vraiment pour nos amis yankees qui, malgré de belles images, l'ont boudé. Peut-être est-ce bon signe pour nous (ce même public ayant éreinté Final Fantasy et encensé Tomb Raider). Pour l'heure, attendons sagement la sortie...

- zone 2 -

Baise-moi

Scénario

Nadine et Manu ne sont pas de mauvaises filles, elles veulent simplement rester vivantes coûte que coûte. Il a suffi d'un geste de trop, et tout a basculé.

Avis

Parcours cauchemardesque de deux jeunes filles découvrées par la condition humaine, Baise-moi est un procès maladroit, grotesque et monstrueux fait à la violence en général, et à la gent masculine en particulier. Adapté du roman de Virginie Despentes, il nous plonge dans les affres et les fantasmes de deux jeunes filles en proie aux assauts permanents de la société. Mis à part une scène de viol particulièrement pénible (mais qu'on montre tout ou pas de ces scènes au cinéma, ne le sont-elles pas toutes, insupportables ?), les comédiennes sont si mauvaises qu'aucune émotion ne passe. La réalisation approximative, l'image dégueulasse et les autres comédiens, très mauvais eux aussi, ne réussissent pas à provoquer la moindre sensation, qu'elle soit positive ou négative. C'est de la philosophie de "tox" en plein "fixe", qui certes est choquante, politiquement incorrecte, mais dont le talent narratif et de mise en scène reste encore à démontrer. Baise-Moi n'est qu'un brûlot misandre sans saveur ni relief, qui en voulant dénoncer le comportement des hommes à l'égard des femmes s'emmêle dans un discours simpliste et réducteur, non seulement du sexe dit "fort", mais des femmes en général - si c'est pas un comble ! Le final, qui n'est pas sans rappeler une scène de Délivrance, s'apparente plus à un fantasme de lendemain de cuite qu'à un véritable message en profondeur (sans jeu de mots aucun). Enlevez les trous du cul, les sexes en érection et les vagins offerts, et Baise-Moi redevient ce qu'il est : un pauvre film d'étudiant nauséeux, qui cherche à faire affreux, sale et méchant, les moyens en plus et le talent en moins. Ajoutez-y la polémique autour des scènes pornographiques, et vous voilà en face d'un long-métrage qui n'a que l'intérêt qu'on lui donne. L'interdire complètement est une connerie et le limiter aux spectateurs de plus de dix-huit ans une décision sage, mais nous expliquer que c'est de l'art, de la profondeur et de la révolte, on se marre tout doucement. La polémique autour de la violence et du cul n'a fait que susciter de l'intérêt pour un film qui n'en a aucun. Du coup, on se demande si c'est pas le spectateur qui a vu le film pour de fausses raisons qui s'est fait "baiser".

Interactivité

Image, son et suppléments de mauvaise qualité et sans intérêt.

El Tuco

Fiche	Technique
Genre :	trash
Éditeur :	boomerang pictures
Réalisateur :	Virginie Despentes et Coralie Trinh Thi
Acteurs :	Raffaela Anderson et Karen Bach
Musique :	divers
Durée :	73 mn
Vidéo :	4/3
Langues :	en Dolby Surround 2.0
Sous-titres :	néerlandais
Extras :	biographies des réalisatrices et 4 teasers
Format :	1 disque, simple face, double couche
Technique :	★
Interactivité :	★
Film :	★

Shaft

Scénario

Shaft est un flic pas comme les autres. Il a son réseau d'informations, ses méthodes, et il ne faut pas l'emmerder... Avec son oncle, John Shaft, comme père spirituel, Shaft est devenu le mec le plus irrésistible de la terre... Mais c'est aussi le mec le plus déterminé et le plus intransigeant. Et quand il prend une affaire à cœur, toute la terre est au courant. Il va jusqu'à démissionner de son poste d'inspecteur de police pour retrouver le seul témoin susceptible de mettre un meurtrier raciste derrière les barreaux. Avec son style dévastateur, Shaft va lutter contre des policiers corrompus et un dangereux gang de dealers. Shaft tape fort et dur. Il est résolu à faire en sorte que les criminels payent, et très cher. Quand t'as un problème, Shaft est toujours là.

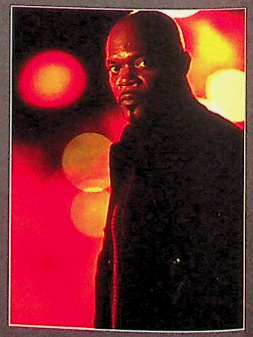
Avis

En 1971, une légende naissait. John Shaft est dans la rue et se plonge dans les quartiers malades de New York. Fier, indépendant et puissant, Shaft a créé un nouveau type de héros urbain, un nouveau genre appartenant à la blacksploitation. C'était la première fois qu'une série de films mettait en scène un héros noir au cinéma (dans le contexte hollywoodien de l'époque, c'était une véritable révolution). La nouvelle version signée John Singleton (réalisateur de Boyz In The Hood), avec Samuel L. Jackson dans le rôle mythique, est un hommage à ce personnage charismatique devenu une véritable icône. Il joue en fait le neveu du célèbre détective (l'acteur original, Richard Roundtree, fait d'ailleurs une apparition dans le film). Le crâne rasé de près, la veste en cuir dernier cri, et le personnage est complètement assimilé à un contexte contemporain où Samuel L. Jackson est impeccable : à la fois félin et séducteur, il frime et c'est très chouette. On retrouve avec plaisir l'actrice de Muriel, et le jeune Christian Bale, qui jouait déjà les salauds dans American Psycho, campe un méchant bien convenu, ignoble à souhait. Cependant, ce qui faisait le succès de la série n'est plus là : le héros n'est plus cavaleur, et des années 70 il ne reste plus que la musique omniprésente d'Isaac Hayes (une merveille). La réalisation n'est pas à la hauteur et souffre d'un classicisme un peu trop réducteur. Le scénario pêche singulièrement par un manque d'originalité, et les personnages de méchants sont stéréotypés à souhait. Reste un bon film de série B, rehaussé par la prestance James Bondesque d'un Samuel L. Jackson en pleine forme. On souhaite vivement qu'une suite voie le jour, et que tous ces défauts soient gommés, parce qu'il y a vraiment matière à refaire de Shaft un héros récurrent.

Interactivité

Tant au niveau du son (le 5:1 en anglais et en français est bien exploité) que de l'image (une qualité exceptionnelle), l'édition DVD Zone 2 de Shaft est une réussite... Ajoutez à cela une série d'entretiens avec réalisateur et acteurs, une musique (excellente) isolée, un Making of, et les fans ne seront pas déçus.

El Tuco



Fiche	Technique
Genre :	policier
Éditeur :	Paramount
Réalisateur :	John Singleton
Acteurs :	Samuel L. Jackson, Vanessa Williams et Jeffrey Wrigh
Musique :	Isaac Hayes
Durée :	99 mn
Vidéo :	widescreen2.35: 1
Langues :	anglais et français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais, français, grec, hébreu...
Extras :	coulisses du tournage, interview de l'équipe du tournage, bande-annonce cinéma...
Format :	1 disque, simple face, double couche
Technique :	★★★★
Interactivité :	★★★
Film :	★★★

- zone 1 -

Dracula 2000

Scénario

Une équipe de voleurs branchés techno a décidé de faire un casse dans un musée pour le moins étrange. Une fois les systèmes de sécurité déjoués, ils constatent que le seul objet au potentiel de valeur assez haut est un cercueil. En dépit de la perte de deux amis dans l'expédition, ils ne se méfient pas et emporte la boîte avec eux. Ce n'est qu'une fois dans l'avion qui les emmène loin de Londres qu'ils vont découvrir que le dit cercueil renferme le comte Dracula. Et que leur incursion dans le musée a sorti le vampire de sa prison...

Avis

On a connu un Wes Craven beaucoup plus inspiré dans ses choix de producteur. Malheureusement pour lui et pour nous, Dracula 2000 est tout sauf un film d'horreur qui fait peur. Le choix de Gerard Butler pour le rôle-titre n'est pas des plus judicieux. Il aurait certainement convenu pour nous camper un Moïse anorexique, mais certainement pas le Seigneur des vampires. Il est aussi expressif qu'une truite et aussi terrifiant qu'un ticket de métro. La seule chose qui réussit à nous faire frémir chez lui, c'est le fait que la rumeur autour de Bond 21 lui accordait une bonne place pour remplacer Pierce Brosnan. La suite de la distribution est un peu plus judicieuse, mais la mise en scène post-techno mademe molle ne permet pas aux acteurs de véritablement briller. Il n'y a vraiment pas de quoi se taper la tête contre le cabestan. Et si vous comptiez sur le scénario pour rehausser un peu le niveau, il va falloir vous accrocher, parce qu'en dehors du fait qu'il est aussi original et particulier qu'un épisode de Sous le soleil, la fin est d'une niaiserie absolue. On n'y croit pas une seconde. Les détracteurs du Dracula de Coppola feraient mieux de se passer Dracula 2000, ne serait-ce que le quart d'heure de la fin, car si Bram Stoker s'est retourné dans sa tombe avec Coppola, il est parti en vrille cosmique avec Dracula 2000.

Interactivité

Le son en Dolby Digital 5.1 est de bonne facture, et l'image de bonne qualité. Au niveau des suppléments, c'est la fête ! Scènes coupées, commentaires audio, scènes prolongées, mais tous ces efforts ne parviennent pas à sauver l'ensemble d'un naufrage qui ferait passer le Titanic pour un canard de baignoire.

El Tuco

Fiche	Technique
Genre :	horreur
Éditeur :	Dimension Home Vidéo
Réalisateur :	Patrick Lussier
Acteurs :	Jonny Lee Miller, Justine Waddel et Jennifer Esposito
Musique :	Ed Gerrard
Durée :	99 mn
Vidéo :	widescreen 2.35 : 1
Langues :	Anglais en Dolby Digital 5.1, Français en Dolby Surround
Sous-titres :	anglais et espagnol
Extras :	commentaire audio du réalisateur et du scénariste, scènes coupées avec commentaire audio, scènes plus longues, les coulisses du tournage, storyboards, bandes-annonces.
Format :	1 disque, simple face, double couche
Technique :	★★★
Interactivité :	★★★
Film :	★

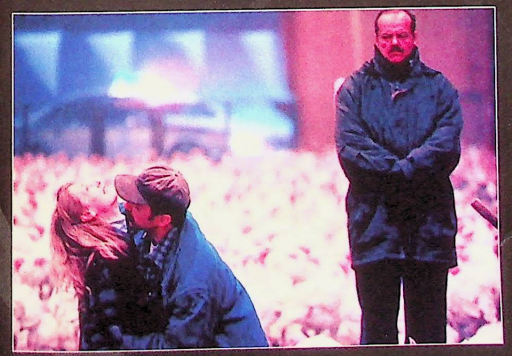
The Pledge

Scénario

Un Indien arrêté pour le meurtre odieux d'une petite fille se suicide. Pour la police, l'enquête est close. Seul un homme, policier à la retraite, est persuadé que le véritable tueur court toujours.

Avis

Sean Penn, depuis qu'il s'est mis à la réalisation, se bonifie comme le bon vin. Il nous avait surpris avec Indian Runner, émus avec The Crossing Guard, et avec The Pledge, il nous bluffe complètement. Son dernier film est un thriller qui ne ressemble à aucun autre et dans lequel il refait équipe avec Jack Nicholson, qu'il avait déjà dirigé dans Crossing Guard. Entre les deux figures de Hollywood, c'est l'osmose. L'association Penn / Nicholson est une source intarissable de talent, de moments savoureux, d'inspiration pour Penn et d'explosion pour Nicholson. Ce dernier campe un policier à la retraite complètement obsédé par une affaire qu'il n'a pas pu résoudre alors qu'il était en service actif. À la retraite, il continue d'enquêter sans relâche. Est-ce à cause d'une promesse faite à la mère de la victime ? pour la petite fille assassinée ? Lui-même ne sait plus... Nicholson est le personnage, et l'interprétation qu'il en fait est tout simplement exceptionnelle. La suite de la distribution l'est aussi, dans la mesure où l'on sent la patte de Penn sur chacun des acteurs, et que tous le lui rendent bien. La prestation de Mickey Rourke, notamment, est... allez, n'ayons pas peur des mots : parfaite ! Ce type est vraiment un salopard, il est tellement bon dans The Pledge, et il se gâche tellement ailleurs, qu'on lui en veut d'être aussi talentueux et de ne pas tourner plus souvent de "vrais" films. Penn, avec sa caméra et ses comédiens, nous emmène où il veut, et il termine son long-métrage de façon hallucinante, là où on ne l'attendait pas. Au-delà du scénario, de l'histoire, des personnages, il a réussi à retranscrire quelque chose de si difficile à rendre palpable au cinéma et à montrer des moments que si peu de réalisateurs ont déjà montrés auparavant avec autant de justesse et d'à-propos, qu'on en reste sans voix une fois le long-métrage terminé. Il a réussi à filmer la Vie, et rien que pour ça, chapeau bas monsieur Penn.



Interactivité

L'image est d'une qualité plus qu'appréciable et le son n'est pas en reste. Même si ici les effets sonores ne sont pas nombreux, ils correspondent bien au ton général du film.
Rien de transcendant à se mettre sous la dent au niveau des suppléments, si ce n'est une bande-annonce et des filmographies sélectives. On en espérait quand même un peu plus.

El Tuco

Fiche	Technique
Genre :	drame
Éditeur :	Warner
Réalisateur :	Sean Penn
Acteurs :	Jack Nicholson, Robin Wright Penn et Mickey Rourke
Musique :	Hans Zimmer
Durée :	124 mn
Vidéo :	widescreen 2.35 : 1
Langues :	anglais et français (québécois) en Dolby Digital 5.1
Sous-titres :	anglais et français
Extras :	bande-annonce et filmographie
Format :	disque, simple face, double couche
Technique :	★★★
Interactivité :	★
Film :	★★★★

JEUX PREVUS

JEUX PREVUS

Dreamcast

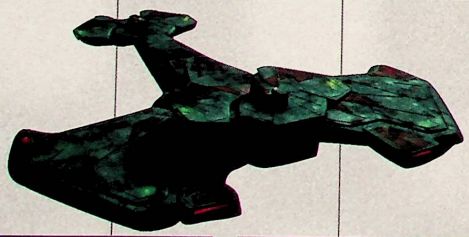
TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Alone in The Dark 4	Infogrames	Dispo
Sonic Adventure 2	Sega	Dispo
Outtrigger	Sega	bientôt
Crazy Taxi 2	Sega	Dispo

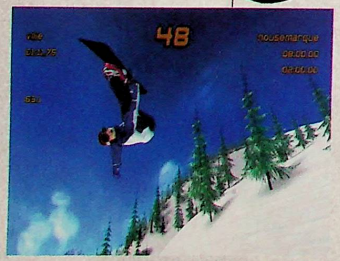
TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Soldier of Fortune	Activision	NC
NBA 2K2	Sega Sports	NC
NFL 2K2	Sega Sports	NC

TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
El Dorado Gate 5	Capcom	Dispo
Princess Maker Collection	Gen-X	Dispo
Eve Zero	Nec Interchannel	22-mars
Love Hina Smile Again	Sega / Red Company	29-mars
Sega Gaga	Sega / Red Company	29-mars
Bounty Hunter Sara	Capcom	12-avr
Capcom vs SNK 2001	Capcom	Dispo
Mark of the Wolves	Capcom	juillet 2001
Capcom vs SNK 2	Capcom	NC

PlayStation 2

TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Maken Shao	Atlus	6 juin 2001
Evergrace 2	From Software	21 juin 2001
Shadow Hearts	Aruze	28 juin 2001
Final Fantasy X	SquareSoft	19 juillet 2001
Growlanser 2	Career Soft	26 juillet 2001
Zeonic Front	Bandai	5 juillet 2001
Minna no Golf 3	SCEJ	26 juillet 2001
The Fear	Konami	26 juillet 2001





EDR

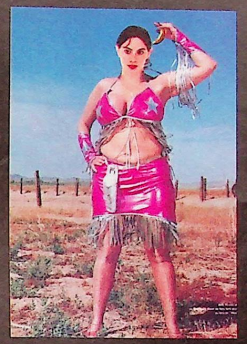
EN DIRECT DE LA REDAC

Après Les feux de l'amour, Top Model, La Clinique de la Forêt-Noire et Amour, gloire et Beauté, découvrez la nouvelle production FJM :

Troubadour, Poire et Cétacé

Résumé des épisodes précédents :
Rien à secouer

Aujourd'hui :
La rédac' de la petite bourgade de Pneuville s'en va faire une représentation unique et exclusive au cirque d'été du Brown Finger. Plutôt que de vous décrire l'événement, nous avons décidé de vous mettre les affiches avec une retranscription de ce que l'aboyeur hurlait pour attirer les passants afin qu'ils rentrent sous le chapiteau. Ce qui s'est passé à l'intérieur restera un mystère, tant les gens étaient sans voix à la sortie. À prononcer haut et fort à la cantonade.



Oyez ! Oyez ! Gentes dames et gentils messieurs, venez participer à la grande fête du Brown Finger. Elle nous vient tout droit du fin fond de la Sibérie, l'agent du Brown Finger l'a repérée alors qu'elle avalait des huîtres sans les ouvrir dans un café de Bruxelles. Venez vous délecter de son numéro d'avaleuse de couleuvres unique au monde, grasse comme un loukoum, toute de cuir vêtue, la bien nommée Titia, Pravda ! Amateur de sensations fortes, d'ombrelles en plastique et de réglisse au miel, venez assister au concours de léchage d'aisselles poilues. Avec 823 aisselles asséchées en mois de 60 minutes, c'est le recordman absolu de la discipline. Il remet son titre en jeu pour la 26ème fois, et si vous croyiez avoir tout vu, il n'en est rien. Il est beau, il est chaud et il aime les bigorneaux, on l'appelle Kyo.

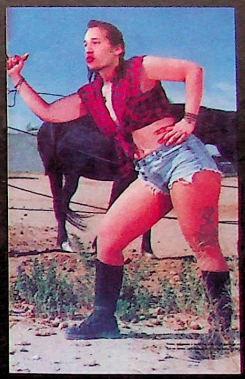
Ne partez plus, il est là, enfin ils ont réussi à le conspuer, le salir, lui, le seul, l'unique fan masculin de Nicole Kidman dans Moulin Rouge, venez assister au fantastique numéro de Frou Frou asiatique que nous offre le Tuco.

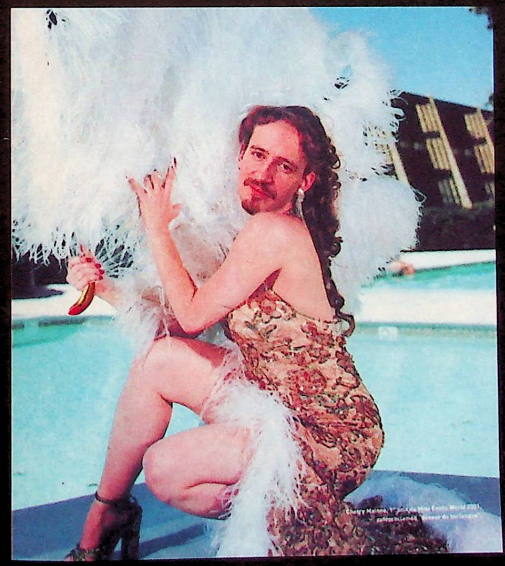
Et enfin mes amis, le nec plus ultra, le fin du fin, l'arachnoïdien du riche, la Tour Eiffel du spectacle, le feu d'artifice, le bouquet final, le meilleur pour la fin. Dans un numéro que nous réclame tous les pays du monde, le seul, l'unique, le vrai, l'authentique successeur de Misous Misous, dans son numéro de plumes d'autruche stripteasante, le onze fois nominé aux Oscars du Roublard d'Or : Petra Solex, le bien nommé.

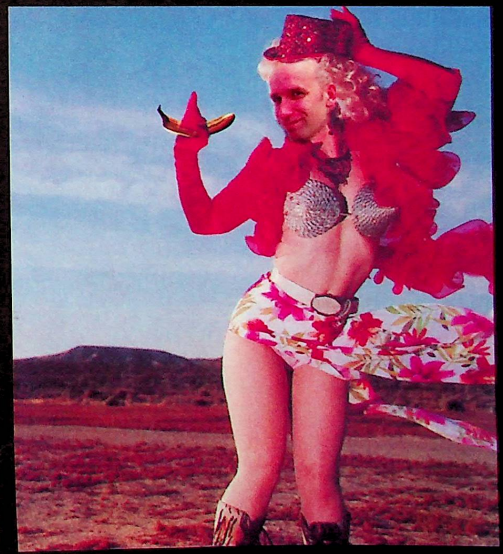
Epilogue :

une représentation unique que nous ne sommes pas près d'oublier.

Notre équipe en sortira-t-elle indemne... ? À suivre dans le prochain épisode de Troubadour, Poire et Cétacé.







LPN LE PROCHAIN NUMERO

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Un prochain numéro non avare en chefs-d'œuvre se profile à l'horizon. Le mois de septembre s'annonce terrifiant, avec des titres tels que Mark of the Wolves, Capcom vs SNK 2 et Shenmue 2 pour la Dreamcast. Sans oublier Devil May Cry et Silent Hill 2 pour la PlayStation 2. J'espère que votre portefeuille est au mieux de sa forme car vous risquez de finir en débit à tous les coups ! Sur ces belles paroles, je retourne m'éclater sur Final Fantasy X, Growlanser 2 et Soldier of Fortune.

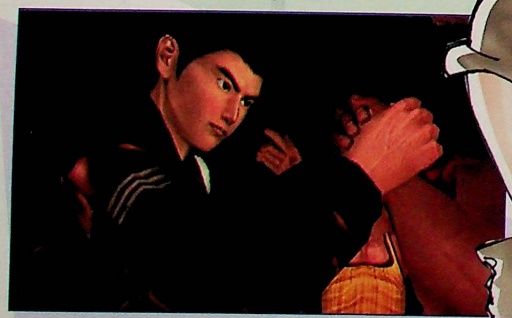
Kyo

Devil May Cry

Même si ce dernier est disponible depuis le 23 août, notre date de bouclage ne nous a pas permis de le tester. À mon plus grand regret, nous devrons attendre ce prochain numéro pour vous en parler. Dante s'offre une palette de coups affolante, avec la possibilité de tirer dans les airs, de donner des coups de pied et poing à tout va, et bien entendu de se transformer en créature démoniaque. C'est clair, nous allons nous régaler !

Shenmue 2

J'espère réellement avoir le temps de le tester sous toutes ses formes avant la fin du bouclage. Je m'excuse d'avance car si, faute de temps, je ne l'ai pas assez avancé, je ne vous le proposerai qu'un mois plus tard. Bien entendu, je vous ferai part de mes premières impressions ! Sans aucun problème le jeu du mois, si ce n'est le jeu de l'année aux côtés de Final Fantasy X (à mes yeux bien entendu).



CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer

une image vaut mieux qu'un long discours

NEWS EN DIRECT 24H/24

PREVIEWS

TESTS

SOLUCES

DEMO PC

TIPS

CHAT

FORUM

ENCHERES

ARGUS

OFFRES D'EMPLOI

DEMANDES D'EMPLOI

JEUX SHAREWARE

FONDS D'ECRAN

VIDÉO

Le mag 100 % Japon - 100 % Passion

Le magazine + son CD - 35 F seulement

en vente chez votre marchand de journaux